LEVEL Fans Camp - o vacanță de vis alături de noi!

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro • August 2000 • 34.000 lei



Joc full pe CD!

Steel Panthers: World at War

Evolva

Cel mai ciudat concept de joc al anului

Silent Hunter II

Vânătoarea din adâncuri începe curând

Soldier of Fortune

Lumea mercenarilor văzută prin ochii unuia dintre ei

Demo: Deus Ex, Motocross Madness 2, Starlancer, Terminus.
Imagini: Commandos 2, Zeus, Myst 3, Two Worlds
Shareware: WinAmp 2.64, Font Creator, Locker 2.0.
Updates: Diablo 2 v 1.01, Soldier of Fortune v 1.05. DLH

T.P
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -.
PUBLICAȚII


Intră într-o altă dimensiune!
www.level.ro

Editorial...

Dragii și iubiții noștri cititori... cam așa ar trebui eu să încep de fiecare dată dacă ar fi să respecte canoanele și regulile dulcii noastre limbi românești. Numărul acesta de LEVEL vă va găsi probabil departe de casă, la mare, la munte, în vreo stațiune, scăpați de grijile examenelor și încercând din răsputeri să vă distrați cât mai bine. E soare, e cald... deja calculatorul parcă nu ne mai atrage ca altădată. Vara este, se pare, singurul anotimp în care fustițele au câștig de cauză în lupta lor continuă cu computerul. Duse sunt serile lungi în care duceam hoardele zergi spre baza terană, duse sunt nopțile în care ne împrăștiam prietenii cu railgun-ul... Aceste momente sunt dedicate acum altor activități la fel de atrăgătoare. O bere rece pe terasă, după arșița amiezii, alături de prieteni și prietene face toți banii.

Nici noi nu am fost iertați de aceste tentații perfect umane... Prinși între datoria de scrie și toropeala zilelor de vară, am rezistat aici, eroic pentru a vă prezenta la timp, ca de obicei cele mai noi și mai bune informații din lume a jocurilor. Între o bere și un scăldat am reușit să luăm un interviu producătorilor lui Gothic, am mai salvat niște ostatici prin Soldier of Fortune sau ne-am rupt coatele pe circuitele din Superbikes 2000. De ce? Fiindcă așa suntem noi, incorigibili. Dar cel mai important pentru că ne-am implicat sufletește în această muncă. Și din acest moment nu mai putem renunța, fie că ne lăudați, fie că ne înjurați. Aceștia suntem noi, niște tineri nebuni, ca și voi, care au avut curajul de a-și spune părerea. Și cum se întâmplă întotdeauna unii au apreciat, alții nu. Știu că nu suntem perfecți, iar câteodată mai călcăm și noi în străchini, dar fiți siguri că învățăm din greșeli, ne ridicăm și mergem mai departe... împreună... noi și voi.

Eh!... dar nu vreau ca acest material să aibă o nuanță negativă... Fiindcă e vară, e cald, a anotimpul distracțiilor și viselor pentru cea mai mare parte dintre noi. Lipsiți de griji, scăpați de examene... Nu ne mai rămân decât de făcut bagajul și să plecăm, cât mai departe de casă, cât mai aproape de mare. De aici, de la umbra unui brad bătrân, eu alături de întreaga redacție LEVEL vă urez o vacanță sau concediu (după caz) cât mai plăcut, cu familia, cu prietenii, cu persoana iubită.

Și să nu uitați... Întotdeauna va mai fi de trecut câte un LEVEL!

Claude

Întrebarea lunii: Unde ți-ai petrece vara?



Dr. Pepper: Pe o insulă exotică, *sub* un palmier, *într-un* hamac, *cu* știu eu cine! „Cu" e piesa grea a algoritmului.

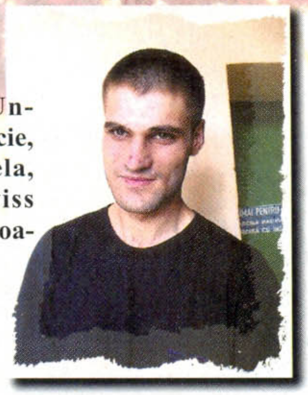


K'shu: Pe LUNĂ, că nu este atât de cald!

Dr. Warp: Undeva la mare, jucând cât mai mult în rețea și chefuind până pic jos!



Claude: Undeva în sălbăticie, doar eu, gamela, briceagul Swiss Army și viețuitoarele junglei



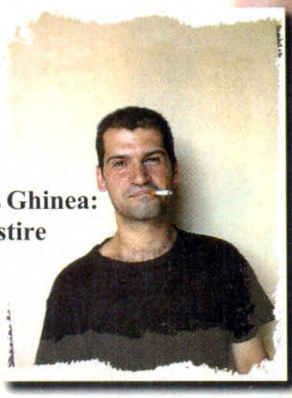


Wild Snake: Undeva în Asia, cu inima mea prin bagaje pe undeva cu cineva... preferabil o EA!!!

Mike: Sub o umbrelă, cu un masaj temeinic, o baie bună, o plajă arzătoare și tot ce-și mai dorește oricine după un an de muncă.



Marius Ghinea: La o mănăstire atonită



Cuprins

Minireview

Articles

Reader's Review

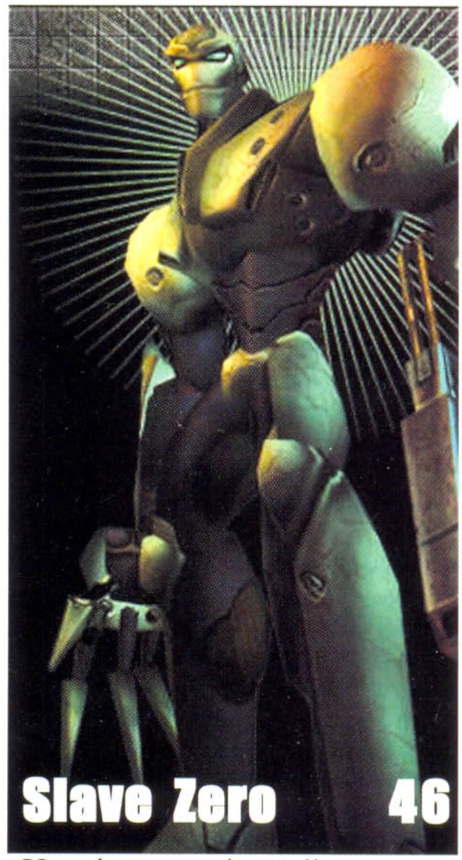
Console

Multimedia 70

Hardware

Troubleshooting 77

Chatroom 78



• Cuprins CD •

Joc Full

Steel Panthers: World at War - MatrixGames
Update Steel Panthers

Demo

3D Pinball: Thrillride - Sierra
Deus Ex - ION Storm/Eidos
F1 World GP - Lankhor/Eidos
Motocross Madness 2 - Microsoft
Starlancer - Digital Anvil/MS
Terminus - Vicarious Visions

Shareware

Cursor Hider 1.06
DirectX Uninstaller
Font Creator
Locker 2.0
WinAmp 2.64

DLH

Updates

Diablo 2 v1.01
Soldier of Fortune v1.05

Imagini

Battleship 2
Commandos 2
Gunslinger
In Cold Blood
Iron Dignity
Myst 3
Peacemakers
Red Faction
The Moon Project
Two Worlds
Zeus



Flash

Eidos la vânzare

Eidos, marele distribuitor al lui *Tomb Raider*, a anunțat Bursa din Londra că se află în tratative pentru vânzarea întregului capital de acțiuni. Anunțul acesta a făcut ca prețul acțiunilor Eidos să urce vertiginos. Încă nu se știe cine se află de partea cealaltă a mesei tratativelor, dar se vorbește de **Infogrames, Havas Interactive** și **Microsoft**. Totuși, **Infogrames** nu prea are bani pentru asemenea achiziții (mai ales de când cu afacerea GT, care a cam golit portmoneul companiei), iar **Microsoft** s-a înființat pentru cumpărarea companiilor **Bungie** și **Midway**.

Ubi Soft și McDonald's

Ubi Soft Franța a semnat o înțelegere cu McDonald's pentru o acțiune promoțională cu „Happy Meal". Este pentru prima oara când McDonald's folosește personajele dintr-un joc pentru a le oferi în pachetele „Happy Meal". Milioane de figurine reprezentând personajele din *Rayman: The Great Escape* au fost dăruite copiilor din Franța și Monaco în perioada 17 mai - 13 iunie.

TAKE 2 cumpără engine-ul din Halo

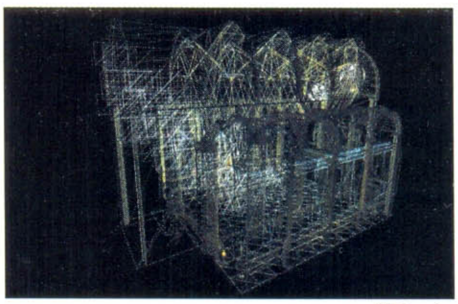
După ce a achiziționat drepturile asupra tehnologiei folosite în *Myth* și *Oni* și a vândut **Microsoft**-ului acțiunile **Bungie**, **TAKE 2** a obținut și engine-ul din *Halo*, jocul produs de același **Bungie**. Totodată, pentru a liniști eventualele temeri legate de anularea lansării versiunii pentru PC a jocului *Oni*, **TAKE 2** a anunțat că aceasta va ajunge în magazine în octombrie, distribuită prin **Gathering of Developers**.

Un nou produs NVIDIA - GeForce2 MX !!!

Dacă visați de mult la un procesor grafic (GPU) puternic la un preț acceptabil, se poate ca soluția să fie tocmai acest GeForce2 MX.



Lansarea noului GPU a avut loc la PC EXPO, în New York, în data de 28 iunie 2000 și a electrizat audiența. Pe lângă aceasta, **Intel Corporation** a decis să integreze noul GeForce2 MX în motherboard-urile cu chipset-ul Intel 815, NVIDIA obținând astfel acces la o piață și mai mare de computere. Acest GeForce2 MX va fi compatibil cu DirectX, va avea suport OpenGL pentru Windows 2000, Windows 98, Windows 95, Windows NT si Linux și va putea funcționa la rezoluții de până la 2048 x



1536, la o adâncime a culorii de 32 biți. În plus, datorită noi tehnologii TwinView, NVIDIA oferă acum și posibilitatea conectării simultan a două monitoare la această placa video. Se pare că astfel NVIDIA atacă clar și piața deținută de Matrox cu a sa tehnologie similară : DualHead. Prezentarea acestui nou produs a fost făcută folosind și un demo tehnologic produs de firma românească FUN labs – http://www. funlabs.com. Același demo va putea fi găsit și pe CD-ul cu driverele plăcii de către norocoșii posesori ai unui GeForce2 MX. Demo-ul se numește Gothic Chapel, și este prezentat momentan în format .mpeg (~13 MB) pe site-ul companiei NVIDIA - http://www.nvidia.com/Products/GeForce 2MX.nsf/Action.html Numărul de poligoane al acestui demo este cu adevărat impresionant: peste 50.000! Demo-ul prezintă următoarele caracteristici ale engine-ului FUN labs:

- Transform & Lighting
- Hardware Lights
- Per Vertex Lighting
- Cube Environment Mapping
- Texture Compression
- Particle System Volumetric Light
- Volumetric Lights
- Volumetric Glow
- Reflection and Refraction.

Blair Witch Vol. 1 Terminal Reality

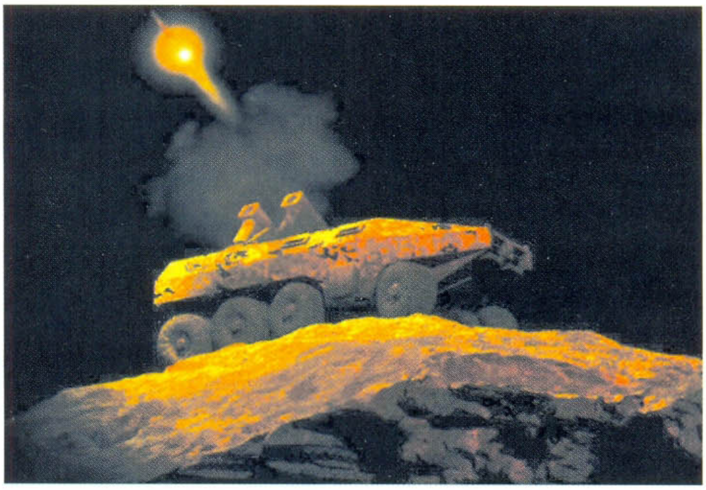
Jocul în discuție a fost creat pornind de la ideea filmului omonim. *Blair Witch* folosește engine-ul din *Nocturne* și urmărește poveste a filmului, care are în centru un oraș în care personajul principal apare tocmai când locuitorii vor să-l spânzure pe Rustin Parr pentru răpirea și omorârea a șapte copii.

Între abilitățile tehnice ale jocului se numără sincronizarea vorbirii cu mișcarea buzelor, animații conversaționale (mișcări naturale ale vorbitorilor în timpul conversației), peste 1700 de linii de dialog, tastă pentru întoarcerea cu 180 de grade, cerințe mici de sistem și efecte speciale realizate foarte bine.





Site-ul companiei AMC s-a schimbat



Începând cu 26 iunie 2000, site-ul companiei **AMC** (firmă românească producătoare a unui posibil joc bestial: *No Name War*) a primit un nou aspect. Gamerii din toată lumea (și în special cei români, care pot accesa website-ul cu mare viteză, dat fiind caracterul său autohton) pot găsi pe site (www.amc.ro) imagini, artwork și informații detaliate. *No Name War* promite să fie un RTS extrem de bine realizat (după cum încearcă să ne demonstreze promisiunile producătorilor, imaginile din joc și artwork-urile). Povestea jocului are loc undeva departe, în spațiu, unde trei rase luptă pentru supremație. Grafica jocului pare foarte bine realizată. Întrebați dacă s-au inspirat din *Total Anihilation*, cei de la AMC au declarat că nici nu le-a trecut prin cap așa ceva, dar că s-a întâmplat ca ideile pentru dezvoltarea engine-ului grafic să fie comune.



Flash

HAVi anunță noi membri și programe

Organizația HAVi (Home Audio Video interoperability), asociație non-profit care promovează home entertainment-ul digital, a anunțat pe 21 iunie 2000, la San Ramon, California, opt noi companii membre: **GMD Fokus, Hewlett Packard, Institutul de Tehnologie Computerizată, MIPS Technologies, Sensory Sciencs Corp., Teralogic, 3A International și Zayante**. Se prea poate ca multe din aceste nume să nu ne spună aproape nimic, dar, per total, este o veste foarte bună.

E foarte posibil să ne apropiem de o nouă eră tehnologică, în care IT-ul se va combina, în sfârșit, cu echipamentele electrocasnice.

Flash

Compaq Presario cu GeForce 2

Compaq Computer oferă 3D Blaster Annihilator 2 ca opțiune pentru PC-urile din seria Presario. Această nouă soluție grafică este bazată pe GeForce 2 GTS și este accesibilă ca upgrade la Presario-urile deja achiziționate prin serviciul „Built For You". 3D Blaster Annihilator 2 oferă, printre altele, 64 MB de memorie la o viteză de până la 333 MHz, 1,6 gigatexeli pe secundă, o adâncime a culorii de 32 biți și un procesor video de mare capacitate.

Cele mai vândute jocuri

Între 4 și 10 iunie, cele mai bine vândute 10 jocuri au fost: *1. Who Wants to Be a Millioanire 2nd Edition 2. The Sims 3. Vampire: The Masquerade 4. Roller Coaster Tycoon 5. Vampire: Collector's Edition 6. Age of Empires II: Age of Kings 7. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies 8. Sim City 3000 Unlimited 9. Starcraft* (bătrân dar solid) *10. EverQuest: Ruins of Kunark.*

AMD Duron pentru PC-urile mai ieftine

Când situația financiară a utilizatorilor nu e prea fericită, AMD le vine în ajutor prin lansarea procesorului AMD Duron, în versiunile de 700 MHz, 650 MHz și 600 MHz, dedicat sistemelor cu un preț mai mic de 1000 de dolari. Printre viitorii distribuitori ai acestui procesor se numără Compaq, Fujitsu-Siemens, HP, IBM și alții. AMD Duron este produs în F25 (probabil Factory 25), Austin, Texas.

Dark Reign 2 (Activision) a fost lansat



Data de 27 iunie 2000 are toate șansele să rămână în istorie, pentru că este ziua lansării lui *Dark Reign 2*. După semi-succesul lui *Dark Reign*, *DR2*, produs de **Pandemic Studio** și distribuit de **Activision**, promite să revoluționeze genul real time strategy, în primul rând printr-o grafică de excepție, prin gameplay de calitate și, nu în ultimul rând, prin poveste. După cum știți, în *Dark Reign 2* se luptă două „rase" (Sprawlers și Jovian Detention Authorities). Multiplayer-ul va putea fi jucat în modul cooperativ, King of the Hill și Capture the Flag.



Lupta se poate duce dintr-o perspectivă tipică RTS-urilor clasice, dar jucătorul poate să supravegheze de la apropiere.

Dacă o grupă de unități e distrusă, pot fi numărate cadavrele. Cu alte cuvinte, războiul din *Dark Reign 2* este unul de tranșee atât pentru soldații virtuali cât și pentru jucător. Inconfortabil dar realist (exact ce își dorește o întreagă comunitate de gameri).

Alone in the Dark IV - Infogrames



După 18 luni de activitate ferventă, *Alone in the Dark IV* a prins în sfârșit contur. În luna noiembrie, *Alone in the Dark 4: The New Nightmare* – versiunile pentru PC, PSX și DreamCast – va întuneca piața, pe când versiunile pentru Game Boy Color și PlayStation 2 vor apărea doar anul viitor, târziu. O asemenea varietate de forme contrastează puternic cu primele trei versiuni, care au fost concepute exclusiv pentru PC. La momentul citirii acestei știri ar trebui să existe deja un demo al versiunii de PlayStation. Până când vom putea vedea jocul în „pixeli și texturi", analizați aceste noi imagini.



Wizards and Warriors - imagini noi

Activision a oferit publicității noi imagini din viitorul lor titlu pentru PC - *Wizards and Warriors*. După



cum se observă, vom avea de-a face cu un RPG clasic, cu o grafică absolut bestială. Se preconizează că *Wizards and Warriors* va fi un competitor serios al longevivei serii *Might and Magic*. Vom trăi și vom vedea.



Creatorii lui Mechwarrior 2 lansează un nou studio

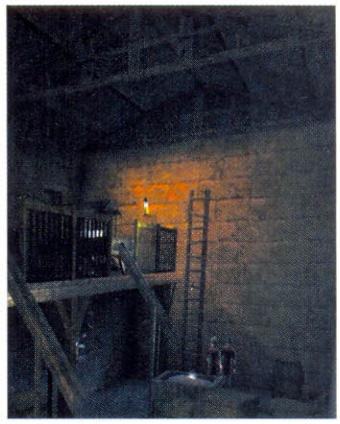
Foştii membri ai echipei care a produs *Mechwarrior 2* (inclusiv programatorul Tim Morton) s-au hotărât să îşi formeze propria companie producătoare de jo-



curi. Numele ei este **Savage Entertainment** şi este dedicată creării unor jocuri de cea mai bună calitate atât pentru consolele XBOX şi PS2, cât şi pentru PC. Echipa a pus la punct un nou engine, numit Sabertooth, care va fi folosit cât de curând (cele două imagini vorbesc de la sine).

Timeline - Eidos

Eidos a anunţat că best-seller-ul lui Michael Crichton, *Timeline*, este pe cale să ia forma unui joc. Lansarea versiunii pentru PC va avea loc în perioada Crăciunului. Autorul romanului participă şi el la crearea jocului, care este produs de **Timeline Computer Entertainment** din Carolina de Nord. Acţiunea jocului are loc în Franţa medievală, unde ajunge un grup de studenţi trimişi înapoi în timp în căutarea dispărutului lor profesor. Jucătorul va avea rolul unuia dintre studenţi şi va putea simţi „pe propria piele" experienţa Evului Mediu. Producătorii încearcă să simplifice gameplay-ul cât de mult posibil, astfel încât jucătorul să se poată concentra asupra rezolvării quest-ului.





Flash

Un nou joc cu Terminator

Cei care au dat pe la cinema în ultimii cincisprezece ani trebuie să fi văzut măcar un afiş cu Şvarţi în rolul Terminatorului. Acum, după Terminator 1 şi 2, Arnold Schwarzenegger se pregăteşte să „be back!" (să fie înapoi, în traducere liberă), după cum a promis, în *Terminator 3*, film/serial TV/ joc pe computer produse de **C-2 Pictures**. Nici un regizor nu a fost ales încă. În ceea ce priveşte jocul *Terminator 3*, Peter Hines, reprezentantul în materie de relaţii cu publicul al companiei Bethesda, care a creat *Terminator: SKYNET*, a declarat că licenţa pentru un asemenea titlu este mult prea costisitoare, dar nici nu a negat încercarea de a o achiziţiona, cumva.

Flash

Acclaim și Ducati

Acclaim Entertainment a anunțat că se pregătește să lanseze un joc multi-format (pentru mai multe tipuri de console) bazat pe producția de motociclete Ducati Motor. Jocul, produs de necunoscuții de la **Attention To Detail**, va conține, de fapt, două jocuri: *Ducati Fast Race* (arcade) și *Ducati Life* (simulare). În ambele moduri, jucătorul va primi recompense financiare și motociclistice în schimbul performanțelor.

Atlantis III în producție

Pentru aventurierii PC-ului, iată o veste bună: **Dreamcatcher** și **Cryo Interactive** continuă seria de quest-uri fantastice *Atlantis*. Un reprezentant al companiei **Dreamcatcher** a declarat că jocul este deja în producție, dar nu s-a stabilit o dată fixă pentru lansare.

Sudden Strike este BETA

După atâtea luni de articole și știri despre *Sudden Strike*, iată și o veste bună: prea binecunoscutul *Sudden Strike* se apropie de versiunea Gold încet, încet, printr-un Alpha care a durat o veșnicie și acum un Beta jucat chiar și în Rusia. Se spune că e distracție mare pe Net.

Concurs

Câștigătorul unui joc *Wild Wild West* oferit de UbiSoft România este:

SCURTU TUDOR
PIATRA NEAMȚ

Câștigătorul este rugat să ne contacteze (tel. 068-415158 sau e-mail: redactie@level.ro) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiului.

The Moon Project - Topware



Topware și-a propus să folosească sigla Earth 2150 ca rampă de lansare pentru alte titluri de strategie în timp real. Primul produs din această serie va fi *The Moon Project*, care va fi lansat împreună cu alte câteva jocuri în luna septembrie. Povestea este legată strâns de cea din Earth 2150: în timp ce Lunar Corporation, Eurasian Empire și United Civilized States se luptă cu exasperare pe Pământ, un proiect secret se desfășoară pe Lună. Pentru a afla dacă nu cumva Lunar Corporation e obsedată de acest proiect, UCS trimite o armată gigantică să curețe suprafața satelitului nostru natural. Acțiunea din *The Moon Project* este paralelă cu cea din Earth 2150. Alte titluri din acest univers vor fi *World War 3* și *Earth 3*, ambele având la bază (ca și *The Moon Project*) engine-ul din Earth 2150.



Bungie la apus



De fapt, **Bungie** nu a dispărut, ci s-a... mutat din Chicago în Redmond, singura schimbare fiind aceea a statutului: din companie independentă în „studio de producție independent" în cadrul **Microsoft**-ului. Vă reamintesc că **Bungie** a produs o serie de jocuri foarte bine cotate (miniseria *Myth*). Se știe că **Microsoft** a mai achiziționat în 1999 două mari firme: **FASA Interactive** și **Access**. Se mai știe și că există riscul pierderii personalității creatoare în cadrul megacorporației americane, fapt care stârnește panică între fanii declarați. De aceea, fondatorii **Bungie** (Alex și Jason), care și-au început cariera în urmă cu șapte ani într-un beci, lucrând cu dischete de 800 KB, au trimis o scrisoare fanilor, prin care încearcă să le calmeze temerile. Se afirmă că personalitatea companiei va fi păstrată și că toate datele de lansare vor fi respectate. Cei doi se așteaptă la cel puțin alți șapte ani la fel de antrenanți. Și noi la fel! Go **Bungie**! (Alături aveți câteva imagini din Halo, producție **Bungie** care promite foarte mult).





NASCAR 4 - Sierra Studios

Creatorii lui **NASCAR 4** au fost preocupați de difuzarea unor noi imagini pe website-ul jocului (http://www.papy.com). NASCAR 4 se bucură de aportul unui nou engine, aparent mult mai performant decât cele din jocurile anterioare. Acest nou engine permite reproducerea 3D a interioarelor mașinilor. Engine-ul are nevoie de o placă video care suportă 32 de biți de culoare (gen GeForce). Cu un asemenea „arsenal", motorul jocului permite umbre în timp real, un frame rate superior și filmări cu încetinitorul extrem de cursive. În ceea ce privește gameplay-ul, NASCAR 4 oferă moduri de joc pentru începători și avansați, control suplimentar asupra direcției și a stabilității. Nici AI-ul nu a fost uitat: cei de la Sierra Studios promit să avem de-a face cu competitori rupți parcă din realitate.



Flash

Camere digitale Sony

Pe 15 iunie 2000, **Sony Europe** a anunţat la Amsterdam lansarea unei noi generaţii de camere digitale – seria Mavica. MVC-CD-1000 este prima cameră digitală compatibilă cu enorma capacitate de stocare şi potenţialul tehnologiei CD-R. Cu alte cuvinte, MVC-CD1000 foloseşte o unitate CD-ROM de 8 cm, cu o capacitate de 156 MB şi poate stoca 160 de imagini la o rezoluţie de 1600 x 1200 sau 85 de minute de MPEG (video mail - 85 de clip-uri de 60 de secunde). Toate sondajele preconizează un enorm succes.

Ghid pentru Icewind Dale

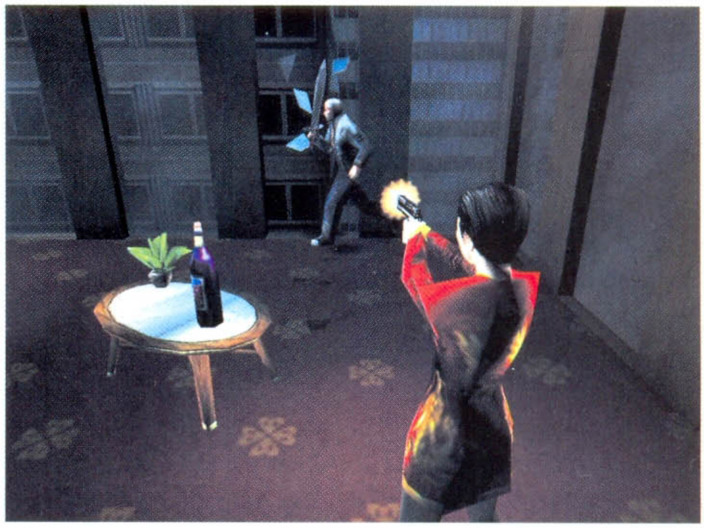
Cu ale sale 304 pagini, acest ghid a fost completat cu ajutorul echipei de producători şi conţine, printre altele, soluţii complete la toate puzzle-urile din joc (peşteri, închisori), zeci de hărţi detaliate, strategii esenţiale, statistici profunde legate de arme, monştri şi armuri şi un poster full-color (aviz cititorilor LEVEL care ne asasinează cu cererile pentru asemenea afişe).

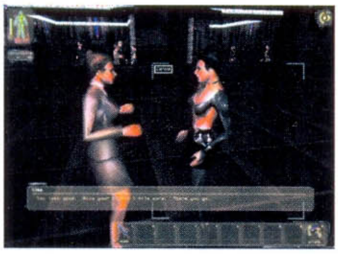
3dfx are probleme

3dfx s-a trezit că, la jumătatea anului fiscal 2001, profitul a fost mai mic decât cel scontat. Motivul este primirea cu întârziere a unor componente esenţiale (ceea ce sună foarte „româneşte). Dr. Alex Leupp, director executiv al companiei 3dfx, a declarat: „Avem convingerea că (nefericitul incident n.n.) nu a afectat planurile pe termen lung”. 3dfx se menţine în continuare printre cele mai bine cotate companii producătoare de plăci grafice.

Deus Ex în plasa de cumpărături

Din 22 iunie, *Deus Ex* este în magazine, după ce **Eidos Interactive** l-a trecut prin baia de aur. Reamintesc celor care au pierdut preview-ul de acum două luni că acţiunea din *Deus Ex* are loc la începutul mileniului III, când economia mondială se prăpădeşte văzând cu ochii, clasa de mijloc nu mai există (fapt constatat pentru prima dată în România anilor 1990), populaţia pământului e mâncată de virusuri, iar terorismul face ca vechea idee a dominării lumii să renască. **Eidos** ne avertizează cu un clişeu: „Trust no one, not even allies”. Aşa se prezintă producţia celor de la **Ion Storm** (cu sediul în Austin, Texas), creată cu ajutorul lui **Warren Spector** (coproducător al hiturilor *Ultima VI* şi *Wing Commander 1*).





Command & Conquer Worldwide Warfare - Westwood Studios

Pentru pasionaţii fani ai seriei *C & C* se anunţă zile frumoase: a apărut *Command & Conquer Worldwide Warfare*, o cutie impresionantă care conţine o colecţie tot atât de impresionantă: *Command & Conquer* (primul şi inimitabilul), *Covert Operations, Red Alert,* cu versiunile sale ulterioare: *Aftermath şi Counterstrike*. În total sunt 7 (şapte) CD-uri, la un preţ de 20 USD. Fiecare din jocurile amintite vine însoţit de manualele aferente. În concluzie, *Command & Conquer Worldwide Warfare* este ocazia pe care o aşteaptă cei care încă îşi doresc să cucerească/salveze lumea.





Battle Isle: The Andosia War - versiunea BETA

Pe 26 mai 2000 a început un test online de proporţii: 2500 de gameri din toată lumea au pus mânuţele pe versiunea BETA a viitorului titlu (de succes) al companiei Blue Byte Software. Vă reamintesc că Battle Isle: TAW combină strategia cu sistemul de luptă pe ture (TBS). Testul versiunii Beta are în vizor mai ales jocul în multiplayer. Grafica excepţională a jocului (prezentată în screenshot-uri care mai de care mai apetisante) atrage extrem de mulţi ochi gameristici. Prin urmare, ar mai fi de amintit un detaliu: înainte de începerea testului au fost primite nu mai puţin de 10000 de cereri de înscriere.



Cronică de MeTeGist!

Iată că au trecut şi Naţionalele României peste noi. În principiu, noi tot aceiaşi am rămas doar că unii dintre noi au acumulat puncte pe tabela de marcaj a DCI-ului (Duelist Convocational International).

Naţionalele

Organizatorul, după cum ştiţi, a fost tot **AYCARD s.r.l.** prin persoana domnului Dan Morărescu (tel. 094-370315). Naţionalele de MTG ale României s-au ţinut la clubul de Şah RATB Bucureşti, în zilele de 17 şi 18 iunie şi au beneficiat de experienţa primului arbitru internaţional, de naţionalitate cehă, şi anume arbitru de nivelul 2, care a fost foarte înţelegător cu participanţii. De ce spun înţelegător? Păi, cred că în altă ţară arbitrul n-ar fi acceptat să tapezi un land după care să te răzgândeşti, să-l întrebi despre o carte pe care o ai în mână fără ca adversarul tău să ştie despre ce este vorba (în competiţie, cartea întâi se joacă şi numai după aceea se cheamă arbitrul pentru a rezolva problema apărută!) şi aşa mai departe.

Naţionalele au avut DOAR 14 participanţi ceea ce este destul de dureros, un număr similar de participanţi înregistrându-se poate doar la un concurs de magazin. Bine-nţeles că v-aţi dat seama că vorbeam de un concurs de magazin care se desfăşoară mult mai la vest de Oradea. Dar... nu intrăm în amănunte! Este important de menţionat că unul dintre participanţi a fost chiar soţia domnului Dan Morărescu, ea participând doar pentru a fi un număr par de participanţi!

Concursul a avut două etape. Prima etapă a fost şi ea alcătuită din două stagii: concurs T2 (vii cu deck-ul tău construit acasă sau cu ajutorul prietenilor şi ai voie să foloseşti cărţi doar din blocurile VI-th şi Mercadian Masques împreună cu expansion-urile aferente: Urza's Saga, Urza's Destiny, Urza's Legacy şi Nemesis) şi Booster-Draft. Stagiul T2 – 4 runde, iar Booster Draft-ul a avut trei runde, primii opt calificându-se în optimi care au fost eliminatorii.

Pentru optimi s-a recurs la Rochester Draft. Mecanismul Booster Draft-ului este următorul: Cei 14 concurenţi au fost împărţiţi în două grupe de câte 7, şi fiecărui concurent i s-au dat 3 boostere. La semnalul dat de arbitru, fiecare concurent desface booster-ul alege o carte şi trimite pachetul de 14 cărţi rămase concurentului din stânga, care la rândul lui alege o carte şi le trimite pe celelalte 13 „colegului" din stânga lui. Şi... tot aşa până când nu mai rămâne nici o carte.

Toate aceste „manevre" se fac simultan de către toţi jucătorii şi sunt cronometrate de către arbitru, iar dacă la prima carte ai avut 25 de secunde, timpul va scădea pentru alegerea următoarelor cărţi. Se deschide următorul booster, se repetă acelaşi procedeu, doar că de această dată cărţile se vor da spre dreapta, iar la al treilea booster tot spre stânga!

Rochester Draft-ul este „pe faţă" dacă mă pot exprima aşa. Arbitrul îi poziţionează pe cei opt calificaţi, deschide un booster şi aşază toate cărţile cu faţa în sus pentru a fi văzute de toţi participanţii. Alegerea cărţilor se face tot contra cronometru, toată această acţiune fiind supervizată tot de arbitrul competiţiei. La Booster Draft cărţile care contează cel mai mult sunt creaturile comune de cost mic, burn-urile, counterspell-urile şi teror-urile. La Rochester Draft vei avea posibilitatea de a vedea alegerea fiecărui participant, deci vei putea alege cărţi pentru a contracara cărţile alese de adversari. De asemenea, poţi alege o carte, pe care nu ai intenţia de a o folosi în deck, doar pentru ca un alt adversar să nu o aleagă pentru a-şi construi un deck puternic.

Finaliştii au fost Bogdan Costea şi Cătălin Gheorghe, primul enumerat câştigând titlul de campion Naţional. Primii patru au primit „undă verde" pentru a participa la Campionatele Mondiale care s-au ţinut la mijlocul lunii iulie. Un alt lucru demn de menţionat este acela că primii opt pot participa la Campionatele Europenele din Belgia. Bine că am fost 14 înscrişi, altfel ce ne-am fi făcut, ne calificam toţi înscrişii pentru următoarea etapă?

Motivele absenteismului la „vot" sunt multiple, unele mai mult sau mai puţin verosimile. Esenţial este că românul nu prea are 400000 de lei pentru a participa măcar la faza de calificări, pentru că dacă s-ar califica mai departe ar mai însemna încă câteva sute de mii de lei!

Prophecy

Ne-a mai „tropăit" prin buzunare şi un pre-release la *Prophecy* care ar fi trebuit să aibă loc în data de 27 mai, dar, din motive independente de voinţa organizatorului (ar fi fost mai frumos să scriu organizatorilor, dar acesta este adevărul gol-goluţ: avem un singur distribuitor, respectiv organizator!), pre-release-ul s-a ţinut în data de 4 iunie 2000. Motivul este unul singur!

O anume firmă de livrări rapide nu a reuşit să-şi respecte promisiunile (ca să nu zic contractul), astfel că, la sfârşitul ultimei săptămâni din luna mai cărţile se aflau tot în vamă, iar Dan Morărescu nu a avut altă soluţie decât aceea de a amâna acest pre-release.

După experienţa amară pe care am simţit-o pe propria-mi piele la Naţionale (eu însumi fiind un împătimit al MTG-ului) şi după criticile vehemente pe care le-am primit din partea colegilor de breaslă nu-mi rămâne decât să continui proiectul mai vechi pe care l-am început şi anume de atragere a noi jucători pentru ca data viitoare (la următorul campionat Naţional) să n-avem surpriza neplăcută de a se prezenta doar 14 participanţi. Pentru acest lucru voi continua seria pentru începători şi, poate, într-o zi va fi şi un loc al experţilor în această revistă.

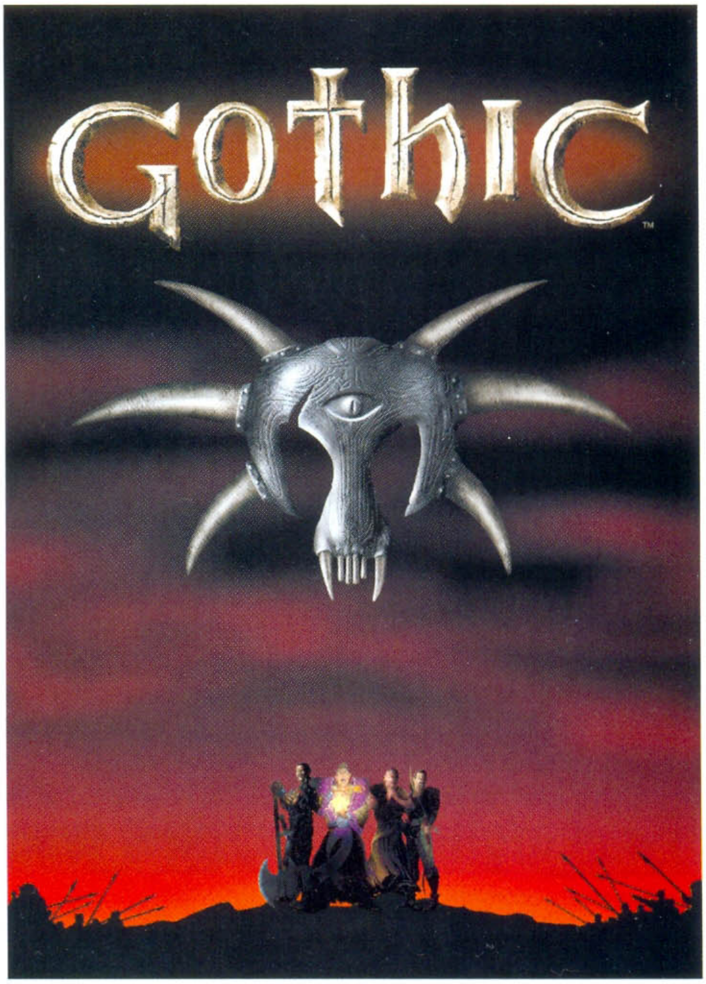
După aceste prezenţe „fabuloase" la concursurile organizate la noi în ţară, Dan Morărescu a declarat că următorul concurs va fi tot un pre-release, la *Invasion* (următorul set), care se va ţine la sfârşitul lunii septembrie.

„Motivele principale sunt vacanţa de vară, concediile, deci nici nu se pune problema organizării vreunui concurs până în toamnă" a declarat domnul Dan Morărescu. Oare promovarea Magic-ului va trebui făcută în afara vacanţelor? Să sperăm că nu, şi asta pentru binele tuturor jucătorilor de Magic din România!

K'shu

Review

Un Gothic amical cu Michael Hoge



Compania germană Piranha Bytes a început să acapareze atenția pieței europene cu ajutorul unuia dintre cele mai îndrăznețe proiecte ale acestui sfârșit de mileniu. Cu două numere în urmă LEVEL v-a prezentat un preview al acestui proiect cunoscut sub numele de Gothic. Interesul pentru acest joc fiind foarte mare, i-am contactat pe producători care au avut amabilitatea de a ne răspunde la câteva întrebări prin intermediul domnului Michael Hoge - Art Director & Gamedesigner.



LEVEL: Ce v-a determinat să alegeți „Gothic" ca titlu pentru acest joc?

Mike: Bert, unul dintre programatori, a propus acest nume pe la începutul proiectului și noi toți l-am îndrăgit deoarece aduce acel aer sumbru, serios și pe undeva „medieval" (sau mai bine zis „arhaic"). Toate elementele amintite descriu perfect atmosfera pe care dorim să o creăm.

LEVEL: Gothic anunță o revoluție în domeniul action/RPG, care sunt aceste îmbunătățiri pe care le va aduce?

Mike: În primul rând, *Gothic* nu este un action/RPG. Este un RPG pur cu elemente de acțiune (asemănător cu *Ultima IX: Ascension*). Aceia care consideră *Ultima IX* un action/RPG ar putea spune despre *Gothic* același lucru, însă nu cred că e termenul potrivit. Deci, întrebarea ar suna mai corect astfel: „Ce îmbunătățiri va aduce Gothic genului RPG?"

Am creat un joc unde totul este de domeniul vizualului. Orice piesă de armură, orice armă ai echipată se vor vedea pe personaj, toate îmbunătățirile atributelor personajelor vor putea fi văzute prin animații noi, atribute precum „sneak" (furișat) vor fi vizibile în modul de deplasare al caracterului, și așa mai departe... Practic, trebuie să duci la capăt diverse misiuni, ca și în celelalte RPG-uri, însă elementul unic e constituit de o lume vie, activă și o atmosferă apăsătoare. Am încercat să ne concentrăm asupra comportamentului uman, astfel NPC-urile în *Gothic* au memorie, răspândesc zvonuri și te vor condamna (sau lăuda) pentru faptele tale. Fiecare personaj are o rutină zilnică și fiecare ocupație are propriile ei animații. Personajele dezvoltă atitudini diferite față de personaj și față de celelalte caractere, iar aceste atitudini se vor modifica pe parcurs în funcție de cum evoluează evenimentele și, bineînțeles, de acțiunile eroului. Aceste lucruri sunt valabile și pentru monștri.

LEVEL: Toate acestea înseamnă foarte multă muncă. De când lucrați la *Gothic* și cât de mare este echipa?

Mike: Atunci când vom termina *Gothic*, vom însuma 3 ani de muncă și un colectiv de 25 de oameni. Când am început proiectul eram patru tineri ambițioși fără bani, ceea ce însemna că pe lângă producerea unui joc de la cap la coadă și care să ocupe o poziție serioasă pe piața internațională, trebuia să construim și o echipă (cu toate problemele aferente precum găsirea oamenilor potriviți, integrarea lor, uneori chiar antrenarea lor pentru a-i ridica la nivelul celorlalți membri). Când am început nu aveam nici cea mai mică idee cât de greu va fi, dar acum când suntem atât de aproape de final, se pare că eforturile









noastre nu au fost zadarnice, deoarece acum avem o echipă superbă unde fiecare își aduce aportul cât mai bine.

LEVEL: Ce ne puteți spune despre engine-ul folosit, este unul complet nou sau ați folosit altul mai vechi?

Mike: Nu, a trebuit să creăm propriul nostru engine, deoarece nici unul dintre cele existente nu poate expune întinderile vaste ale *Gothicului* (peste 500 de metri). În catacombe nu trebuie să vezi chiar atât de departe, de aceea folosim două engine-uri diferite unul indoor, iar celălalt outdoor.

LEVEL: Care sunt caracteristicile principale ale celor patru facțiuni majore și cât de bine sunt ele echilibrate?

Mike: OK! Hai să facem o scurtă prezentare:

The Old Camp: extrag minereu pentru Regat și îl schimbă cu lumea externă pentru bunuri prețioase cum ar fi mîncare, medicamente, alcool sau obiecte de lux. Au o ierarhie foarte strictă, conduși de Ore Barons (niște indivizi brutali care și-au câștigat prin luptă pozițiile înalte). Calitatea de bază a acestei grupări este forța brută ca și capabilitățile de asasini, trădare și bogăție.

The New Camp: extrag minereu pentru ei cu scopul de a crea un imens bloc (ce va conține magie pură), suficient de mare pentru a sparge bariera magică ce înconjoară închisoarea. În această grupare nu există ierarhie, dar o mână de idealiști (fanatici) controlează această adunătură care, în mod regulat, asemeni piraților, mai fac câte un raid prin Old Camp pentru bunurile importate de aceștia. Forța lor: furturile și lupta.

The Sect Camp: o adunătură de fanatici religioși care se chinuie să trezească o entitate pe care o numesc „The Sleeper" care le va arăta drumul spre libertate. Acest Camp este relativ nou (a fost construit doar cu câteva luni înainte ca eroul nostru să s trezească în închisoare). Avantaje: Psionic Magic și un pic de sânge de luptători.



The Mages: Trimiși la început de rege să construiască bariera magică din jurul închisorii, au rămas captivi cu ceilalți prizonieri după ce bariera a crescut mult mai mult decât se planificase. Acum magii s-au împărțit în două grupuri, unul trăiește în Old Camp, iar celălalt în New Camp pentru a împiedica aceste facțiuni rivale să se extermine reciproc. Avantajele magicienilor sunt diplomație și, bineînțeles, arta magiei.



LEVEL: Cum va afecta îmbunătățirea atributelor gameplay-ul și cum vor fi ele vizibile?

Mike: Deja am răspuns la această întrebare (vezi întrebarea 2), și da, se poate observa o influență vizibilă asupra gameplay-ului. Dacă îți îmbunătățești îndemânarea în mânuirea sabiei, de exemplu, mișcările tale vor fi animate mult mai lin și mai rapid – oferindu-ți imense avantaje în lupta corp la corp. Dacă te antrenezi cu arcul, vei putea să lovești ținta mult mai des, iar dacă își îmbunătățești cunoștințele în „Fireball", vei lovi mult mai puternic cu magia și, în plus, pot apărea efecte secundare (ca oameni luând foc – ouch!).

LEVEL: Cât de evoluat va fi AI-ul jocului și vor reuși NPC-urile să evolueze în timp – în calități sau strategie?

Mike: Cred că deținem cel mai bun AI prezent vreodată într-un RPG (Wow, chiar că au crescut acum așteptările publicului, poate că ar fi mai bine să tac și să las lumea să decidă, nu-i așa?). Putem face personajele să evolueze pe parcursul jocului, dar nu cred că o vom face, deoarece:

a) jocul este destul de dificil și așa;

b) acesta este (așa cum am mai spus) un RPG, nu un joc de acțiune, și deci este distractiv să îți îmbunătățești calitățile pentru a fi capabil să învingi, de exemplu, un Shadowbeast fără să-ți mai faci probleme că acesta devine tot mai bun de la o zi la alta.

LEVEL: Care va fi echipamentul hardware minim necesar sau recomandat?

Mike: Din nefericire, la această întrebare încă nu pot răspunde.

LEVEL: Când va fi lansat *Gothic* pe



piața europeană? Vor exista diferențe față de versiunea ce va fi lansată în Statele Unite? (cum ar fi titlul).

Mike: Ca producători am lăsat această activitate pe seama distribuitorilor noștri, în consecință nu vă pot da detalii despre activitatea lor.

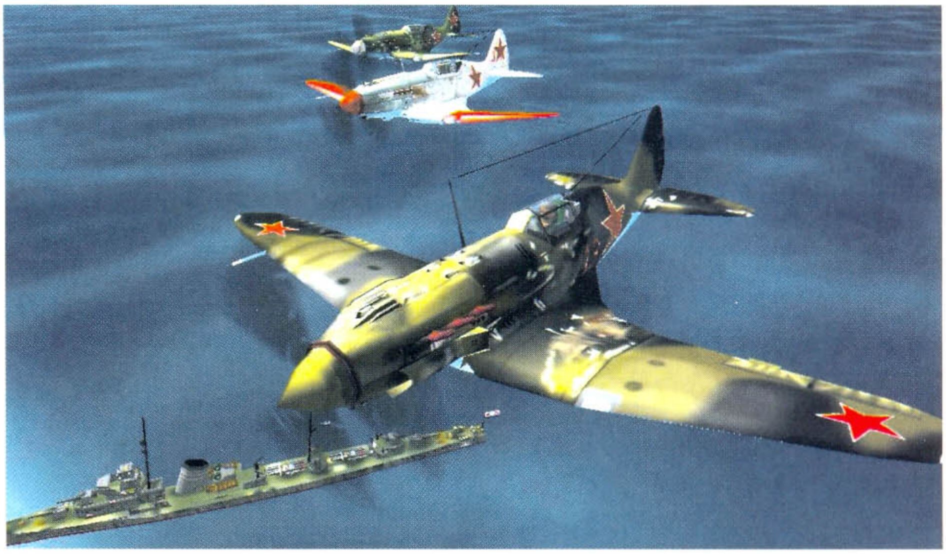
LEVEL: Domnule Michael Hoge vă mulțumim în numele cititorilor pentru amabilitatea de a ne răspunde la aceste întrebări și vă urăm succes în continuare.

Mike: Mi-a făcut deosebită plăcere să vă ofer acest interviu și... Mulțumesc!

Gothic este un RPG produs de Piranha Bytes și distribuit de Egmont Interactive (Europa) și Octagon Entertainment (SUA). După cele văzute până acum, avem încredere că spre sfârșitul acestei veri vom simți un suflu nou în acest gen de jocuri, suflu de care aveam nevoie.

LEVEL

IL-2 Sturmovik: Tank Killer



1941. Operațiunea Barbarosa. Germania nazistă atacă URSS. Sovieticii dau riposta cu întârziere, dar se știe că cine distruge ultimul distruge mai mult.

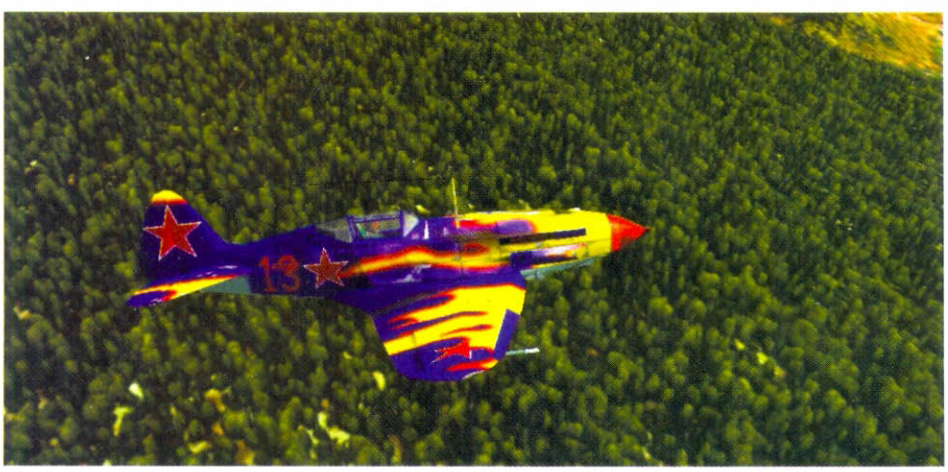
În cel de-al doilea Război Mondial germanii au dominat mult timp cerurile. Englezii și americanii au dat mult de furcă Luftwaffe-ului în occident, dar la un moment dat a venit clipa unei schimbări și pe frontul de est. Momentul acesta este recreat de *IL-2 Sturmovik: Tank Killer*. Au mai existat și alte „tank killer"-e, printre care se numără și unul din simulatoarele mele favorite: A-10 Tank Killer, singurul flight-sim care mi-a oferit senzația că într-adevăr se poate distruge un tanc cu o singură rafală de gloanțe. Există însă o diferență fundamentală între IL-2 și A-10. Ultimul este un avion care a luptat în Războiul din Golf, s-a bucurat de privilegiul vederii în infraroșu și era echipat cu armament de sfârșit de mileniu. IL-2 a intrat în acțiune în timpul lui Stalin, perioadă în care misiunile de noapte se dădeau luminate doar de explozii. Asta nu l-a făcut pe IL-2 să nu fie unul din cele mai formidabile avioane ale războiului. „Sturmovik" se traduce, aproximativ, prin „furtunos" și este numele oficial al celui mai bun avion de atac al aviației rusești din acea perioadă. Avionul în discuție era un pachet de mușchi, o combinație fatală de putere de foc, rezistență și viteză, neegalată decât cu mare greutate de germani. IL-2 este, practic, un tanc zburător. Soldații nemți au poreclit Sturmovik-ul „Schwarzer Tod" (Moartea Neagră), iar piloții germani, frustrați de excesul de dificultate cu care putea fi doborât un IL-2, nu se puteau abține să nu-l numească, admirativ, „Zement Flugzeug" (Avionul de Ciment).

Transmitem din Moscova...



Orașul acesta a început să fie cuprins de febra producerii de jocuri. Tot mai multe firme se afirmă, curios, în mod legal, în timp ce orașul colcăie încă de ilegalitate. O firmă destul de cunoscută, **Maddox Games**, a hotărât că *IL-2 Sturmovik* are potențial pe piața simulatoarelor de zbor. Potențialul acesta ar fi creat de o jucabilitate excelentă. Producătorii au folosit nu mai puțin de 50 de parametri ai modelului de Sturmovik. Fiecare din acești parametri este o modelare matematică și fizică complexă a altor câtorva parametri (vânt, turbulențe etc.) Dacă am sta să calculăm, am descoperi că la baza simulatorului *IL-2 Sturmovik: Tank Killer* se află nu mai puțin de 550 de parametri, ceea ce face ca acest joc să fie unul din cele mai realiste simulatoare de zbor produse vreodată. Echipa de programatori stă umăr la umăr cu un număr de piloți veterani și se folosește de toate sursele de informare posibile, inclusiv cărți tehnice publicate în Rusia anilor 1941-1946. Și, colac peste Sturmovik, unii membri din echipa de programatori a companiei **Maddox Games** au studiat la Institutul de Aviație din Moscova.

Lucrul la *IL-2 Sturmovik: Tank Killer* a început în iunie 1998 și, după mai bine de doi ani, e gata de lansare. Simulatorul va conține cel puțin 24 de tipuri de tancuri și vehicule anti-tanc, germane și sovietice, folosite pe frontul de est. Selecția acestora a fost făcută pe baza datelor istorice. Și, pentru pasionații de stegulețe cu stele albe pe fond albastru și dungi alb-roșii, producătorii au inclus și M4A2 Sherman-ul – ajutorul blindat oferit Rusiei de americani. La orizont apar amenințător nu mai puțin de 12 tipuri de avioane sovietice și 8 germane pentru single player. Toate zburătoarele amintite vor avea coloraturi diferite și, când vor înghiți dozele corespunzătoare de proiectile inamice, vor fi distruse, parțial sau total, în cel mai realist mod posibil. Alte picanterii divulgate de producători vin să condimenteze salata asta ruso-



germană: tancurile controlate de AI vor avea turele complet articulate (adică vor fi capabile să facă rotații de 360 de grade și, prin urmare, își vor putea îndrepta tunurile în orice direcție), iar dacă unul din responsabilii cu apărarea antiaeriană a bombardierelor (gunner-ul din coada avionului, de exemplu) decedează, mitraliera lui (tot din coada avionului) va tăcea și ea pentru totdeauna.



Frumos și deștept

Frumos: aproape toate efectele vizuale sunt 3D, nu 2D, cum apar în mai toate celelalte simulatoare de zbor. În *Sturmovik* există mai multe tipuri de fum 3D, iar o ceață delicioasă, lăptoasă, cum n-ați mai văzut în jocuri până acum, va învălui câmpul de bătălie. Flăcările 3D vor izbucni din explozii 3D, care vor genera și modificări în timp real ale terenului (gloanțe, bombe și rachete vor provoca prăpăd terestru pe oriunde vor lovi și atât de realist va fi efectul că inamicii vor începe să urle ceva de genul „Ne-a acoperit pământul lui Dumnezeu!" - pentru cei care au lecturat ceva Camil Petrescu). Nici norii nu vor fi mai puțin 3D, iar soarele va da luciri treide pe lacuri, mări, râuri și carlingi de sticlă. Desigur, tot ceea ce ați citit vă va fi accesibil în limitele procesorului și ale plăcii grafice. Dacă nu posedați echipament serios, mai bine vă întoarceți la F29 Retaliator decât să vă mâncați nervii cu un FPS care transformă cei 300 km/h ai Sturmovik-ului în plimbare cu melcul.

Deștept: producătorii se așteaptă ca PC-ul să și gândească în *IL-2 Sturmovik: Tank Killer*. Avioanele, promit cei de la **Maddox Games**, vor lupta de parcă manșa virtuală ar fi ținută de ași adevărați, iar toate celelalte obiecte mișcătoare din joc își vor alege ținte, pe care mai apoi vor face tot posibilul să le elimine. Abia după aceea vor trece la atacul altor ținte. Oricum, AI-ul din IL-2 are la bază multă muncă, dat fiind faptul că au fost folosite toate datele acumulate în jocurile produse anterior (1st person-uri și simulatoare de zbor).



Singurătate pe cer?

Dacă sunteți piloți solitari, atunci trebuie să vă pregătiți cizmele de campanie, sau mai precis de șapte campanii: 1941 - Smolensk, 1941 - Moscova, 1942 - Stalingrad (cu orașul reprodus la marele detaliu, inclusiv fluviul Volga), 1943 - Kursk (unde practic plouă cu tancuri; aici s-a dat una din cele mai mari bătălii de blindate din istorie), 1944 - Crimeea (cu iubita, poluata, unica și irepetabila Mare Neagră), 1945 - Balaton („marea" din Ungaria) și, în fine, 1945 - Berlin (cu orașul german făcut semipraf). În decursul acestor campanii veți evolua ca coechipier sau chiar lider de escadrilă. În această ultimă postură veți avea la dispoziție o listă de comenzi, în număr de 5-6, printre care „Attack my target", „Help me to fight...", „Fly back..." și alte asemenea. În total veți avea la dispoziție 30-40 de zboruri deasupra unor peisaje de-a dreptul frumoase și realiste, create cu ajutorul informațiilor primite prin satelit (producătorii sunt foarte mândri că au alcătuit hărți de 300x300 km pe care apar toate drumurile, râurile, dealurile și munții).

Totuși, *IL-2 Sturmovik* este darnic și cu amatorii de multiplayer. Dacă sunteți conectați la Internet puteți lua parte la bătălii de dimensiuni epopeice, când pe cer se înfruntă nu mai puțin de 300 de jucători (la nevoie!), toți capabili să comunice prin voce (deoarece jocul vine echipat cu software-ul necesar).

Cam atât am aflat noi de la producători. Mai aveți la dispoziție și tabelul, pe care vi-l ofer ca obiect de studiu și combustibil suplimentar pentru speranțe, iluzii și vise frumoase.

Mike

Caracteristici și efecte	MS Combat Fighters	EAW	WWII Fighters	IL-2 Sturmovik
Teren	✪✪✪✪	✪✪✪	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
Nori	2D ✪✪	2D ✪✪✪	2D+3D ✪✪✪✪	2D+3D ✪✪✪✪✪
Cer	✪✪✪	✪✪✪	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
Modele de avioane	✪✪✪	✪✪	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
Modele de obiecte terestre	✪	✪✪✪	✪✪✪	✪✪✪✪✪
Zbor arcade	✪✪	✪✪✪✪	✪✪✪	✪✪✪✪✪
Zbor realist	✪✪	✪✪	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
Reprezentare și efecte ale defecțiunilor	✪	✪✪✪	✪✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
AI – avioane inamice	✪	✪✪✪✪	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
AI – obiecte terestre	-	-	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
Carlingi realiste	✪	✪✪	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪
Efecte vizuale (fum, explozii etc.)	2D ✪	2D ✪✪	2D+3D ✪✪✪✪	3D ✪✪✪✪✪
Umbre realiste	-	-	✪✪✪✪	✪✪✪✪✪

Date tehnice

Gen: Flight-sim
Producător: Maddox Games
Distribuitor: 1C Company
Sistem recomandat:
Procesor: PII 400 MHz
Memorie: 128 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariției: august 2000

Oni



Dotare obligatorie: centura neagră. Opțional: cel puțin un pistol înfipt în ea.

Pe vremuri, când eram și noi ceva mai mici și mai puțin cunoscători ai tainelor PC-ului (care de multe ori nici măcar nu exista în casă), eram atrași de ceea ce se numea „joc cu monede din bar", o consolă enormă și colorată cu prost-gust pe ecranul căreia se perindau faimoase fraze precum *„Street Fighter", „Double Dragon", „Conan the Barbarian"* și neuitatul *„Insert coin"*. În zilele noastre, consolele acesta mai rezistă, vag, prin unele locuri, dar dominația asupra jocurilor revine, strivitor și din ce în ce mai mult, calculatoarelor personale. Totuși, nu de puține ori suferim de nostalgie acută, nu aceea a graficii mediocre, a sunetelor patetice sau a manetelor și butoanelor murdare, ci a sentimentului pe care ți-l oferea un Street Fighter jucat pe la 10 seara cu cel mai bun prieten în barul cu biliard de pe faleză (de exemplu), când loviturile și exploziile răzbăteau prin muzica dată prea tare până la mesele de pe terasă, învăluite de fum și briza salină. Dar să nu mă retrag definitiv în istoria acelor ani inimitabili și să trec la subiect: *Oni* se vrea un joc pentru PC cu multă acțiune și cu sentimentul oferit de un joc clasic de consolă, fără a fi tot atât de simplist. De fapt, se vrea mult mai mult decât atât, dar articolul abia a început și e destul loc să vă povestesc mai pe îndelete despre ce este vorba.



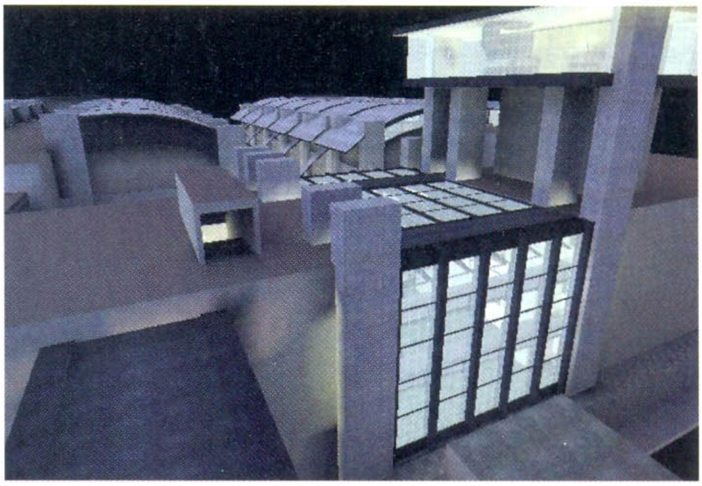
De la stânga: Joseph Staten, Doug Zartman, Peter Tamte, cu o demonstrație de luptă corp la corp. Părul albastru al lui Konoko nu putea lipsi sub nici o formă.

AnONIm?

Se știa de *Oni* încă de prin 1998 (și se lucra la el încă din 1997), dar data lansării a tot fost amânată, așa că sunt convins că nu prea sunteți la curent cu situația jocului. Producătorii sunt membrii unei companii care nu mai are nevoie de prezentare: **Bungie,** care ne-a încântat simțurile audio-vizuale și toți centrii nervoși ai plăcerii gameristice cu *Myth: The Fallen Lords* și *Myth II: Soulblighter.* Ei bine, tipii în discuție și-au propus să ne fascineze încă o dată (ceea ce ne și dorim) cu *Oni*, un joc de action/adventure (mai mult action decât adventure, după cum susțin cu tărie producătorii). „Filmul" se petrece în 2032, iar personajul principal este Konoko, o tipă „ultraperformantă", agent de elită al TCTF (Tech Crimes Task Force), a cărei misiune este de a se infiltra într-un sindicat al crimei pentru a-l distruge. Pe parcursul jocului, Konoko (ajutată și de un android pe nume Shinatama) descoperă laturi întunecate ale trecutului său, se luptă cu propria identitate și ajunge la concluzia că nu poate avea încredere în nimeni (Hmmm, parcă am mai auzit pe undeva acest „Trust no one!". Oare unde?) Tot la capitolul „idei din filme", *Oni* este inspirat din anime-ul *Ghost in the Shell* și (uimire mare) din action-thriller-ul *„La Femme Nikita!"*

Întrebați de ce au abordat un aspect al jocului atât de ancorat în manga și anime, producătorii au afirmat că *Ghost in the Shell* (film pe care ei îl consideră sofisticat, poetic și plin de acțiune în același timp) i-a fascinat într-o asemenea măsură, încât s-au hotărât să-i transpună atmosfera într-un joc. Mulți cred că manga începe și se termină cu *Pokemon*, dar *Ghost in the Shell* este un tip aparte de anime, mai matur, nu copilăros și drăgălaș. Iar *Oni* seamănă și el foarte mult cu această descriere. Dar, pe lângă aspectul





grafic, *Oni* are multe alte elemente în comun cu anime: are decor futuristic şi poveste în stilul filmului „noir", unele personaje au abilități acrobatice exacerbate (pot sări foarte sus, cum se întâmpla şi prin *Sabre Rider and the Star Sheriffs* sau aşa ceva). Oricum, asta demonstrează că anime înseamnă mai mult decât ochi enormi (gen *Sailor Moon*) sau păr ţepos.

Un joc... ONIc

Se pare că s-au adus prejudicii imaginii jocului produs de **Bungie** când a fost comparat cu *Tomb Raider*. Jocul cu pistoale nervoase, cozi împletite şi piept exagerat de mare este un action-adventure, axat pe îndemânare, rezolvare de puzzle-uri şi explorare. Prin contrast, *Oni* este un joc de acţiune pur, cu un gameplay setat la un ritm infernal. Nu se pune problema găsirii cheii potrivite sau a acţionării nu ştiu cărei manete. Ideea din spatele *Oni*-ului este crearea unui action shooter cu elemente de luptă corp la corp. Jocul va folosi tastele tipice pentru shootere (pe care le cunosc toţi fanii genului). Jocul este caracterizat în primul rând de libertate în acţiune: dacă simţiţi nevoia să plezniţi inamicii cu propriile mânuţe, nu vă opreşte nimeni să băgaţi la centură pistolul şi să începeţi o partidă de karate. Dacă, dimpotrivă, vă grăbiţi la vreo întâlnire, dacă aveţi de-a face cu inamici prea puternici sau dacă nu vreţi să vă murdăriţi pe mâini, puteţi folosi cu încredere arsenalul din dotare.

Se spune că, întrebaţi fiind despre nivelul AI-ului, producătorii au dat un zâmbet larg şi misterios şi au afirmat că AI-ul din *Oni* este cu siguranţă ceva nemaivăzut. Se va baza pe variabile de comportament: stare emoţională (mânie, frică), grad de agresivitate, reacţii diferite la atacuri (retragere, foc de acoperire, ambuscade). Cei de la **Bungie** promit că va fi atât de multă variaţie în joc din punct de vedere al AI-ului încât rareori se va întâmpla să vedeţi o bătălie luptată de două ori în acelaşi fel.

La capitolul „Grafică" *Oni* se va bucura de animaţii interpolate (mişcări redate extrem de fidel), lumini create şi difuzate realist şi, nu în ultimul rând, sisteme de particule pentru efecte speciale 3D.

La începutul fiecărui nivel (şi uneori pe parcursul lui) ne vom bucura de filmuleţe, realizate cu engine-ul jocului, în care diferite personaje o vor informa pe Konoko despre obiectivele următoarei misiuni. Filmele de introducere şi de final sunt însă 2D, însă desenate admirabil (se ştie că **Bungie** preferă filmele 2D, lucru uşor de sesizat la o aruncare a privirii asupra oricăruia dintre Myth-uri).

Cu toate că *Oni* va fi un joc de acţiune în proporţie de 90%, există şi acei 10% de adventure. Jucătorul va avea şi unele pseudopuzzle-uri de rezolvat (cum ar fi găsirea căii de acces într-o fortăreaţă).

Apus de articol

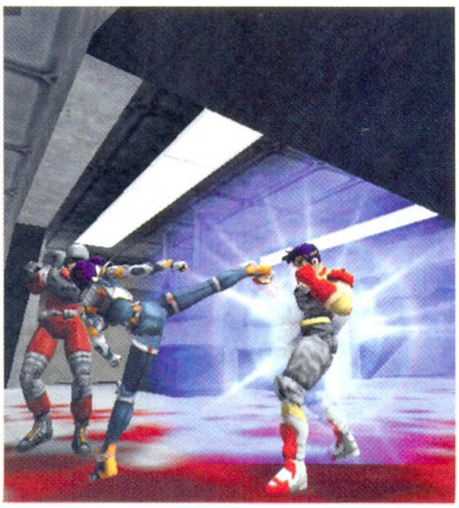
Ce-ar mai fi de spus este că jocul va fi cu adevărat enorm, îl va plimba pe gamer prin 17 zone gigantice, fiecare cu o atmosferă aparte. De exemplu, există un nivel în care decorul este alcătuit din clădirea TCTF, care are nu mai puţin de 15 etaje, iar de jur împrejurul clădirii încă patru zgârie-nori zumzăie cu viaţă deasupra străzilor încărcate de trafic.



În concluzie, nu ne mai rămâne decât să sperăm că strategia declarată a companiei **Bungie**, aceea de a lansa jocuri puţine dar de o calitate excelentă, va fi respectată şi de data aceasta, iar noi, gamerii, prin *Oni*, vom avea un nou motiv de a da drumul computerului cu zâmbetul pe buze. Să nu uităm cum şi-au caracterizat producătorii propriul joc: „Un intens action thriller anime." Concludent, nu?

Mike





Date tehnice

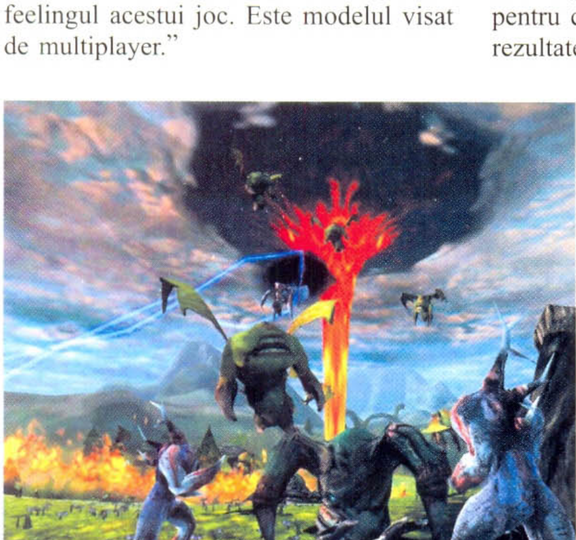
Producător:
Bungie Software
Distribuitor:
Take 2 Games
Sistem recomandat:
Procesor: P II 350 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariţiei: iulie 2000

Sacrifice



Singurele lucruri sacrificate vor fi probabil viața socială, familia, copiii...

California, țara deșertului american, ținutul făgăduinței, gazda Hollywood, Beverly Hills și Las Vegas, este și locul în care **Interplay Production** își are birourile. De acolo a fost anunțată la începutul lunii aprilie existența unui joc cu care aceștia speră să obțină rezultate uimitoare și, de ce nu, vreun titlu de jocul anului. *Sacrifice*, produs de **Shiny Entertainment** din arhiva căreia amintim *MDK*, *Messiah* sau *Earthworm Jim*, este un action/RPG dedicat în întregime multiplayer-ului. „*Sacrifice* este de fapt un adventure ce va spulbera granițele dintre mai multe genuri", declara David Perry, președintele Shiny Entertainment. „Gamerii vor fi pur și si simplu uimiți de designul și feelingul acestui joc. Este modelul visat de multiplayer."



De multe ori am fost sceptic atunci când auzeam astfel de declarații pompoase menite doar să atragă atenția asupra unui produs care de multe ori nu reușea să se ridice la standardele impuse de piață. De data aceasta chiar și pesimistul din mine simte că jocul are un potențial imens. Însă nu vreau să vă amețesc cu prea multă semantică psiho-bio-electro-neurală în loc să vă arăt ce reprezintă Sacrifice.

Zeii înșiși...

... au fost chemați în ajutor, bănuiesc, pentru realizarea lui *Sacrifice*. Și nu spun acest lucru pentru că aceste entități sunt bine reprezentate și structurate în joc, ci pentru că munca depusă pare titanică iar rezultatele, la rândul lor, lasă impresia că sunt exact cele dorite de producători și de noi. Rolul jucătorului este foarte simplu. Îmbracă roba de vrăjitor, scotocește prin sertare după cartea de magii, își construiește un mic altar închinat unui zeu, după care își ia bocceluța cu ingrediente și cutreieră pământul în lung și-n larg în căutarea inamicului. Îți vei plimba opincile printr-un decor fantastic, 3D în întregime (dar la asta v-ați așteptat deja). Lumea din *Sacrifice* este stăpânită de cinci zei puternici, care și-au împărțit teritoriul între ei. Astfel, vor exista cinci zone distincte pe hartă, fiecare construită după specificul și dorința zeului adulat. În acest decor mirific, jucătorii (maxim 5, din păcate) își vor conduce vrăjitorii către țelul suprem, dominația totală. Acest țel nu este unul ușor de atins. De aceea, jucătorii se vor vedea nevoiți să facă uz de o imaginație ieșită din comun și nu în ultimul rând de întreg arsenalul magic aflat la îndemână. Spre deosebire de alte strategii în timp real, *Sacrifice* ignoră, relativ, partea de obținere a resurselor sau de cercetare lăsând jucătorul să se concentreze doar pe partea cea mai interesantă a unui astfel de joc, lupta. Asta nu înseamnă că nu există deloc, ci doar că ocupă atât de puțin din timpul de joc și nici nu are ponderea și importanța întâlnită în alte jocuri de gen.



Mâna de foc



De vreme ce este o lume mistică, populată de creaturi ciudate și stăpânită de zei, este normal ca magia să se simtă aici ca la mama acasă. Toți combatanții de aici (jucătorii) vor fi adepți ai magiei de orice formă, culoare sau miros. Pe lângă calitățile de bază necesare unui magician, jucătorul va trebui să fie și un foarte bun tactician/general deoarece nu va intra niciodată singur în luptă. Prin intermediul magiei el poate chema în ajutor sau în subordine tot felul de spirite și creaturi mai cunoscute, mai inedite, mai normale, mai ciudate, etc... Nu mai puțin de 55 de tipuri diferite de monștri vor putea fi cooptate sub stindardul tău, de la Demoni, la hoarde de șobolani sau puternicii și uriașii Dragoni. Toate acestea vor putea fi organizate în hoarde, regimente sau batalioane și trimise în vâltoarea luptei, iar unele creaturi vor putea, la rândul lor, să folosească magia. Cine credeți că vă mai poate opri când, de pe spatele unui dragon ce-și varsă năduful peste armata inamică, vă veți conduce hoardele



de goblini și demoni către un adversar deja panicat?

Chemarea monștrilor nu este singurul lucru pe care îl știi sau poți face în *Sacrifice*. Câteodată se va simți nevoia intervenției tale „divine" și atunci, în urma unui amalgam abracadabrant, vei spulbera inamicii cu foc, fulgere sau alte elemente distructive. Ba mai mult, forțele tale nu se vor limita la a afecta viețățile, cu puțină concentrare poți modifica și terenul, natura, decorul, absolut tot. Imaginați-vă trupele voastre puse pe fugă de forțele copleșitoare ale adversarului. Cum le poți salva? Simplu... trântești un canion uriaș între cele două armate. Te atacă inamicul de pe flancuri, ce te poate opri să dai foc lanului de porumb prin care acesta tocmai se deplasează? Nimic! Adversarul și-a așezat tabăra într-o vale bine protejată, un puhoi este binevenit. Imaginați-vă groaza de pe fețele monștrilor când se vor trezi cu un vulcan scuipător tocmai în mijlocul lor. Și astfel de exemple pot continua la nesfârșit. Exact cum am spus mai devreme, singura barieră dintre tine și victorie este imaginația. Nu există nici o regulă în această luptă, fiecare face ce îl taie capul. De fapt, mint, există O REGULĂ. Dacă ți-a fost distrus altarul atunci ai pierdut jocul.

Altarul este unul din cele mai importante elemente ale jocului. Nimic din cele ce v-am fluturat până acum prin fața ochilor nu ar fi posibil fără acesta. Fiindcă altarul ține loc de viață, familie, laborator, mină, fabrică, de tot, și în plus îi va demonstra zeului tău ce supus fidel și eficient ești. Toate magiile și garnizoanele trebuie totuși întreținute cumva. Abilitățile magice la rândul lor trebuie dobândite într-un mod sau altul. În *Sacrifice* toate acestea se realizează într-un mod extrem de simplu.

Vă mai aduceți aminte de *Netstorm*? Joculețul acela în care trebuia să construim poduri printre nori pentru a ajunge la preotul inamic și a-l captura? Odată prins, clericul advers era sacrificat pe un altar și astfel se încheia misiunea. *Sacrifice* folosește aceeași idee. Adversarii capturați vor fi sacrificați zeului tău, pe altar, iar sufletele lor vor fi absorbite dobândind astfel acces la cunoștințele lor și suficientă forță magică pentru a-ți continua opera distructivă.

Epilog

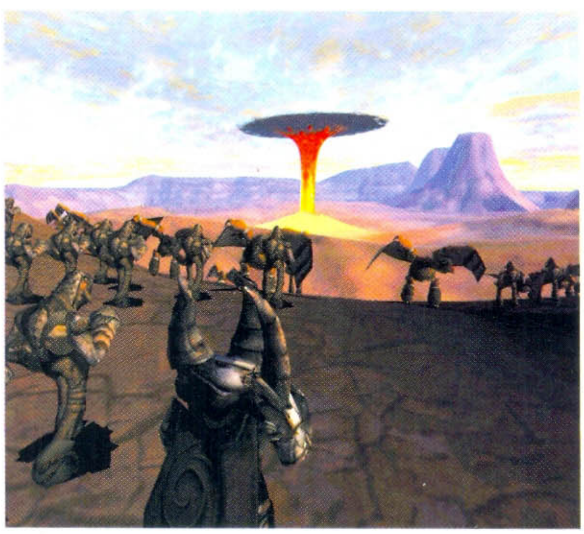
Așa cum îi șade bine unei firme ce se respectă, **Shiny Entertainment** nu va lăsa produsul incomplet. Deși încă nu a fost implementat un editor de scenarii; acesta va fi disponibil pe viitor și cu ajutorul lui vom putea crea cele mai trăznite și imposibile decoruri în care să ne spulberăm amicii într-un mic multiplayer de bloc.

Sacrifice a fost prezentat pentru prima



dată publicului anul acesta la E3 și a reușit să atragă la standul **Interplay** mulți vizitatori, poate chiar mai mulți decât a adus *Baldur's Gate II*, alt proiect mult așteptat al companiei. Să sperăm că **Shiny Entertainment** va menține standardele calității acolo sus unde ne-a obișnuit până acum și atunci când vom merge la magazin dând din coate și înfingându-ne în fața cozii să nu ne pară rău de efortul depus pentru obținerea lui *Sacrifice* și nici de timpul și nervii pe care ni-i vom mânca în așteptarea apariției lui.

Claude

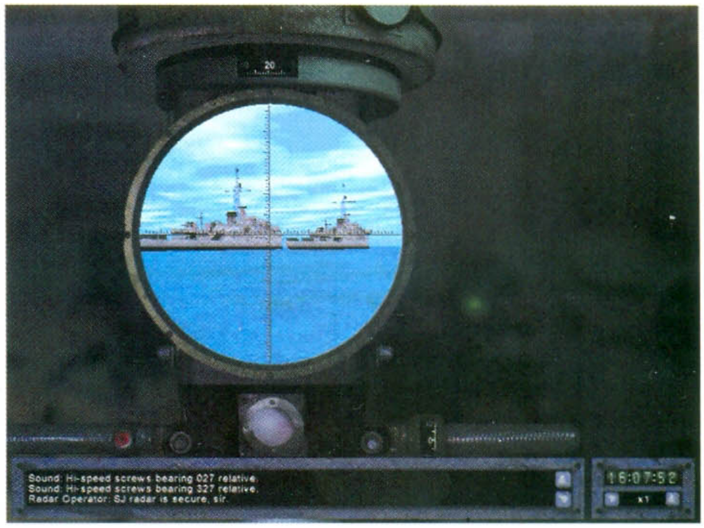


Date tehnice

Gen: Action/RPG
Producător: Shiny Entertainment
Distribuitor: Interplay Productions
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01-3147699
Hardware: PII, 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D: da
Multiplayer: da
Data apariției: sf. anului 2000

Silent Hunter II

Moartea vine din adâncuri



Unde au dispărut toate simulatoarele de submarine? Jocuri precum *Silent Service, 688, Das Boot, Wolfpack* etc. – vă mai amintiți cu câtă emoție ridicam periscopul, cum se auzea sonarul bipăind în fundal și zeci de mesaje ne invadau pe radio? Ei, bine pentru noi toți care tânjim după acea perioadă, **SSI**, cu al său *Silent Hunter II*, ne va face fericiți către sfârșitul acestui an.



Erich Topp, 36 de nave scufundate

Convoaiele erau de obicei protejate de distrugătoare și crucișătoare care, de regulă, erau situate la 2-3 km de convoi formând un cerc protector. Scopul nostru era să penetrăm acest cerc să atacăm navele de la o distanță cât mai mică, să ne retragem pentru a reîncărca torpilele și să atacăm din nou.

Erich Topp

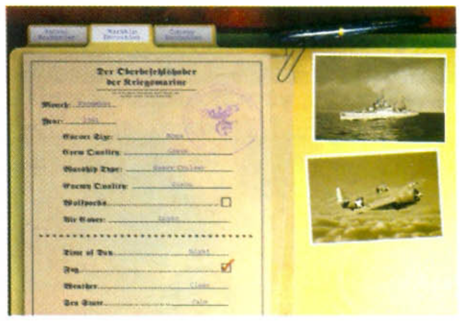
Silent Hunter II este produs de **Aeon Electronic Entertainment** (SUA), companie recunoscută pentru simulatoarele pe care le-a creat, sub îndrumarea unui ex-ofițer german care a servit pe un U-Boat în perioada celui de-al doilea război mondial și care a ajuns mai târziu amiral al flotei germane. Experiența de o viață a acestuia laolaltă cu cea a designerilor de la **Aeon Electronic** constituie o garanție a calității produsului pe care-l vom cumpăra la toamnă.

Peste program

Munca la acest proiect a început acum trei ani și deja lansarea lui a fost întârziată de câteva ori. Purtătorul de cuvânt al companiei declara: „Nu există nici o problemă la capitolul muncă și creație. Dar, având în vedere viteza cu care se dezvoltă tehnologia în domeniul IT vrem să fim siguri că atunci când îl vom lansa, deja suntem pregătiți să dăm drumul unei versiuni alfa, jocul va fi o adevărată capodoperă la toate capitolele". Cu toate acestea, mici zvonuri privind instabilitatea echipei de producție nu au întârziat să se răspândească.

SHII beneficiază de câteva elemente bine definite, susținute puternic de o cercetare amănunțită a evenimentelor din cel de-al doilea război mondial. Atmosfera creată este atât de vie și acaparatoare, asta datorită în mare parte micilor amănunte și detalii pe care producătorii nu le-au ignorat. Vom putea chiar auzi vocile echipajului, submarinele și navele inamice...

La comanda unui U-Boat german, îți vei măsura inteligența cu forțele aliate fie ele simple nave comerciale sau adevărate crucișătoare înarmate până în dinți și susținute de aviație. Există nu mai puțin de 15 ecrane reprezentând interiorul submarinului, astfel încât jucătorul să nu fie privat de nici o informație vitală. Fiecare ecran corespunde uneia dintre camerele submarinului, dintre care cea mai importantă, fără nici o îndoială, este Gauge Room de unde se controlează practic submersibilul. Poate

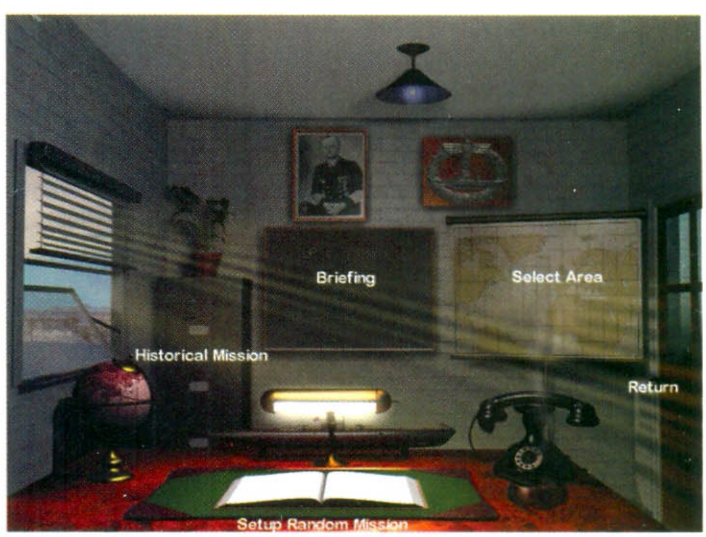


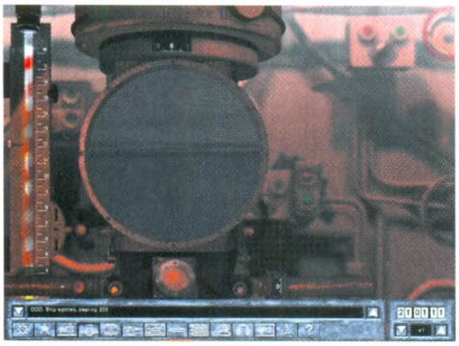
mulți vor prefera să-l conducă din 3D Con Tower care se poate roti la 360 grade și prin care poți vedea până departe... la orizont.

Putere

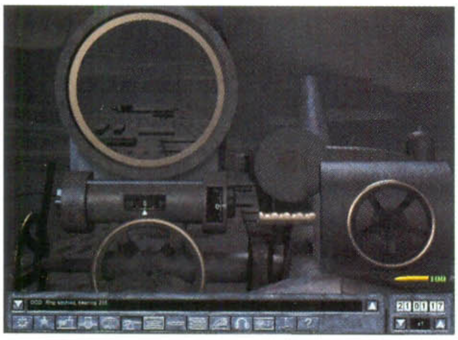
Foarte multe evenimente vor avea loc, iar computerele noastre săracele vor avea de luptat din greu pentru a putea prelucra toate informațiile. AI-ul va face tot posibilul pentru a introduce elementul nepre-







văzut în joc, ceea ce de multe ori s-a și întâmplat în realitate. Deși crezi că ai totul sub control, undeva acolo afară, se petrec atât de multe lucruri despre care tu nu ai habar. Aici se face diferența dintre *SHII* și celelalte jocuri ale genului, *SHII* nu este previzibil!



Orice ai prefera, misiuni single sau campanie, factorul de realism este total și te vei confrunta cu problemele reale pe care le avea la acea vreme un comandant de submarin (echipament nu foarte sigur sau faptul că aliații știau mult mai mult decât se credea că știu). Editorul de scenarii este deja o prezență nelipsită din orice joc care se respectă, cel din *SHII* va permite și setarea dificultății misiunii ceea ce va crește sau descrește șansele de supraviețuire.

Însă SHII înseamnă și tensiune, răbdare să stai acolo în adâncuri cu motoarele oprite ascultând minele explodând în jurul tău, pentru ca la un semn al tău întreg submarinul să prindă viață și să se repeadă asupra prăzii ca un șacal și totul devine frenetic. Echipa de producători a modelat atât de autentic submarinul, încât atunci când ești lovit, o listă întreagă cu repercusiunile incidentului îți va apărea, oferindu-ți posibilitatea de a acționa rapid și eficient.

SSI s-a concentrat nu numai să facă să arate cât mai bine jocul, dar și să recreeze cât mai realist interiorul submarinului și echipamentelor sale. Toate mecanismele interne au fost copiate perfect după cele reale, ducând la dispariția camerelor statice cu care am fost obișnuiți până acum. Acum toate echipamentele funcționează, se mișcă, scot aburi etc. AI-ul te poate asista în momentele delicate, mai ales acela al țintitului, dar este o opțiune care poate fi dezafectată în orice moment.

Acțiune

Confruntările disperate din Atlantic vor apărea în toată gloria atunci când îți vei lua inima în dinți și vei ieși la suprafață



să admiri artificiile. Deși este un simulator, secvențele de acțiune, de plasare a torpilelor sunt adevărate infuzii de adrenalină. Bucurându-se de aportul unor secvențe cinematice și al unui soundtrack adecvat, precum și de o succesiune rapidă a unghiurilor de vedere, vei avea impresia că te uiți la un film clasic și mai ales vei constata cât de multe mai ai încă de învățat. Apropo,



manualul jocului deja a atins dimensiuni respectabile. Odată misiunile încheiate vor fi înregistrate pentru ca jucătorul să le poată revedea și analiza oricând. Cele mai aprige confruntări vor fi prezente mai mult ca sigur în misiunile single. Deocamdată este terminată o misiune istorică, alte câteva



Deși bănuiam că tehnologia aliaților se dezvolta-se, nu știam absolut nimic despre invențiile lor. Nu am aflat de sistemul Huff Duff sau Enigma decât după terminarea războiului. Odată ce U-Boat-urile și-au pierdut invizibilitatea, limitările lor tehnice și tactice au devenit clare ca lumina zilei.

Erich Topp

sunt în lucru, dar există idei pentru încă foarte multe. Jucătorul va participa la atacuri asupra convoaielor, confruntări navale,



confruntări în adâncuri, misiuni de patrulare precum și alte misiuni mai neconvenționale precum salvări sau recunoaștere. Marea este una dintre cele mai temute forțe ale naturii și nu trebuie subestimată. De aceea, starea vremii va juca un rol extrem de important în derularea evenimentelor, ceața, furtunile, succesiunea zi/noapte, absolut toate.

Dacă e ca *Silent Hunter II* să întâlnească vreo problemă, aceasta este interesul destul de scăzut al publicului pentru acest gen de jocuri. Asta nu i-a împiedicat pe cei de la **SSI** să-și realizeze visul și, cine știe, poate să imprime o nouă direcție genului. Poate că până la urmă bătăliile din adâncuri nu au dispărut de tot.

Derek dela Fuente



Date tehnice

Gen: simulator
Producător: Aeon Electronic
Distribuitor: SSI/Mattel
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375 Fax. 01-306351
Hardware: PII, 300 MHz, 64 MB
Accelerare 3D: da
Multiplayer: nu
Data apariției: septembrie 2000



Gunlok

Efectul jocului acesta asupra gamerilor promite să fie cel al unei felii de tort de ciocolată asupra mâncătorilor de pâine cu apă

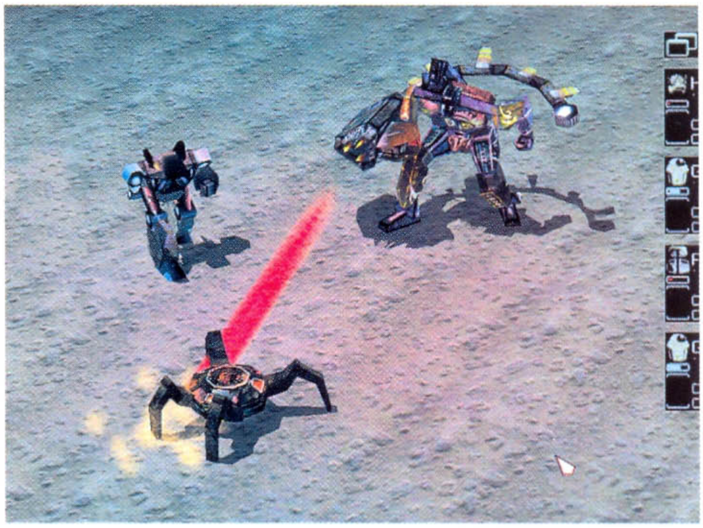
Jason Kingsley, împreună cu fratele său, Chris și cu o armată de programatori, mulțime de oameni care alcătuiesc compania **Rebellion** din Oxford, Anglia, și-au propus să lanseze ceea ce ei consideră a fi o strategie 3D foarte inovativă care oferă un gameplay cum nu s-a mai văzut din timpul jocurilor „adevărate". O primă știre bună care răzbate la creierele noastre obosite este aceea că **Rebellion** a mai produs un joc memorabil: *Alien vs. Predator.* Cu un asemenea „trecut", nu cred că le-a fost prea greu să creeze un joc cu un aspect tehnic și un storyline cu totul speciale.

Jason și Chris au încercat să definească genul din care face parte *Gunlok*: deși seamănă cu *Spec Ops* și *Rainbow 6*, este foarte original. Cei doi sunt pasionați de jocurile de strategie dar și de misiunile de comando, cu resurse limitate. Și ei, ca și mulți alții, sunt dezamăgiți de tipul de joc în care nu ai altceva de făcut decât să aduni un număr impresionant de trupe, cu care să-ți copleșești mai apoi inamicul. Drept urmare, s-au hotărât să schimbe această stare de fapt prin *Gunlok*. Vom avea de-a face cu un univers complet 3D populat într-un mod cât se poate de extravagant, cu elemente de RPG (adică posibilitatea de a-ți îmbunătăți personajul) și, desigur, cu resurse limitate (ca să nu vă mai puteți permite să le risipiți și pentru a vă identificați mai ușor cu personajele - sunt convins că nu foarte multă lume s-a „identificat" vreodată cu un Mutalisk sau cu un Wraith din *Starcraft*). *Gunlok* va putea fi jucat în felurite moduri, în funcție de preferințe, dată fiind compoziția aluatului: 250 de grame action, 150 de grame RPG și 200 de grame de strategy (a se amesteca la foc mic până în vara 2000, când se va servi cald de pe rafturile magazinelor).

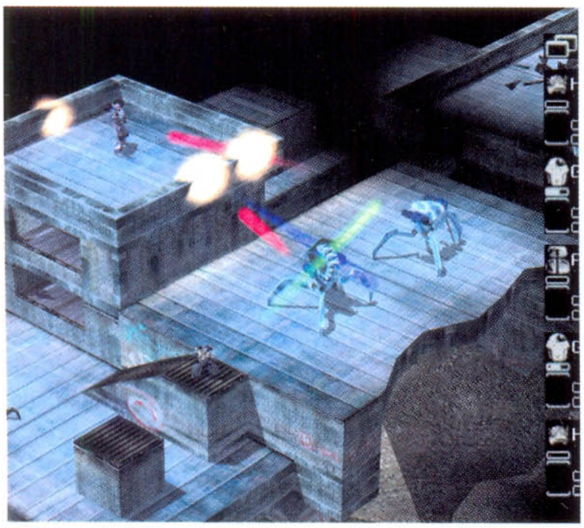


Pseudobasm fantastic

În mod obișnuit, va fi odată ca niciodată un Pământ distrus, și pe acest Pământ se va plimba un robot (adică jucătorul), trimis la reciclare. Robotul în discuție este inteligent, dar nu are nici cea mai vagă idee despre moarte și alte asemenea prăpăstii ontologice. Totuși, la un moment dat T are loc un proces evolutiv subit (PES) ce duce la iluminarea robotului în discuție, care, brusc, își dă seama că viața înseamnă ceva



mai mult decât producție și consum. În aceste condiții, robotul nostru își ia trei șuruburi în bocceluță și pleacă în căutarea creatorilor săi, în particular, a restului omenirii, în general, și, nu în ultimul rând, a soluțiilor la problemele planetei noastre. Povestea aceasta are trei părți, fiecare a câte cinci nivele. Tragem linie și înmulțim: 3x5=15 (nivele) în care vor fi întâlniți mulți alți roboți. Primele nivele duc la descoperirea unei intrigi malefice, care va trebui desfăcută în bucățele, împreună cu intriganții. *Gunlok* (căci astfel îl cheamă pe robotul nostru) va descoperi pe traseu pe Maskelyn (om) care îl va ajuta cu magie (tot astfel cum Merlin punea umărul la întreprinderile regelui Arthur). Jocul are și o porțiune mai „serioasă" – un comentariu social despre efectele pe care le-ar avea distrugerea ecologică a Pământului și dominația mașinilor. Chris Kingsley a declarat: „Se poate să sune puțin afectat, dar am încercat să aducem și elemente umane în joc, pentru a nu produce un simplu joc de strategie cu roboți, în care se omoară și



atât. Vrem ca oamenii să își dorească să știe ce se petrece în joc".

Ca în orice basm care se respectă, în *Gunlok* robotul principal este ajutat de prieteni devotați: Hark – scout; Frend – bun, puternic și credincios prieten al lui *Gunlok* (după cum și-ar dori să sugereze și numele), Maskelyn – om deghizat în robot și Elint – un robot care se pricepe la reparații, electrice și computere și care s-a autoreconstruit din părțile altor roboți. În majoritatea nivelelor veți avea la dispoziție toate cele cinci personaje. Jason Kingsley se referă la acest aspect în următorii termeni: „Interfața cu utilizatorul este foarte sofisticată și echipa va reacționa la comenzi într-un mod foarte inteligent, astfel încât dacă veți da ordine când veți fi atacat, ceilalți vor veni să vă ajute, iar dacă îi trimiteți undeva și nu se descurcă singuri, vă vor anunța imediat. Sunt o mulțime de jocuri care au lipsuri din multe puncte de vedere. Chris a gândit interfața în așa fel încât să prezinte o gamă largă de informații." Inamicii au și ei ceva capacitate mentală, dar asta rămâne în stadiul de promisiune până când punem și noi mânuțele pe joc și îl testăm. Personajele se mișcă în fel și chip (de la salturi și... passodoble, la pumni în masă și picioare aplicat în zona facială a inamicului <poate nu chiar, că nu e *Soldier of Fortune*>, *Gunlok* promite să ofere toată gama de mișcări posibile și imposibile). Unii inamici ar putea fi surprinși chiar în actul zborului, dar asta se va întâmpla mai rar.

La moartea lui Gunlok

Jocul va lua sfârșit odată cu decesul personajului principal. Dacă se întâmplă însă ca unul din coechipieri să moară, jocul va deveni mai dificil, dar nu imposibil. Producătorii susțin că lucrul la AI este cel mai dificil. Tot ei sunt primii care recunosc că inteligența artificială din *Aliens vs. Predator* „a fost poate puțin cam dură".

Jocul are și o latură de explorare. Fiecare personaj are câteva locuri pentru upgradeuri și un singur weapon point (punct de susținere a armei) și anume brațul, pe care va trebui să-l folosiți destul de frecvent din cauza abundenței în inamici (ceea ce amintește mult de spiritul arcade).

În ceea ce privește perspectiva vizuală, producătorii susțin că *Gunlok* face cu ochiul în special celor care apreciază RTS-urile sau RPG-urile, dar și celor care sunt înnebuniți după genul action. La asta se adaugă interfața foarte ușor de folosit (point and click) și faptul că meniurile de pe ecran pot fi minimizate în stil Windows 9x.

În fine, dacă spui *Gunlok*, spui interacțiune, explorare, împușcături și minte la contribuție. Aspectul grafic merită ceva atenție (unele personaje sunt alcătuite din peste 2000 de poligoane, ceea ce înseamnă că li se pot vedea până și degetele), personajele promit să fie bine construite și inserate într-o ambianță pe care unii încă o mai așteaptă de la puhoiul de jocuri care ne invadează, mai nou, zilnic.

În aceste condiții, dacă mai luăm în considerare și faptul că tipii de la **Rebellion** (în număr de 10) au lucrat la *Rainbow 6* (versiunea pentru PSX a unuia dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat vreodată), *Gunlok* pare să aibă un viitor foarte interesant. Și încă un amănunt: numele de *Gunlok* nu are nici o semnificație. Pur și simplu le-a plăcut celor doi frați Kingsley care, asemeni multor altor frați/gemeni (vezi The Oliver Twins, The Darling Brothers - CodeMasters, Twins at Rage etc.), au pus baze unei firme producătoare de jocuri, spre avantajul nostru, al tuturor.

Mike



Date tehnice

Gen: RPG/action
Producător: Rebellion
Distribuitor: necunoscut
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Data apariției: august 2000

European Wars: Warlord's Style

Încă o dată ni se demonstrează că istoria este o sursă nesecată de inspirație pentru creatorii de jocuri.



De valoarea reală a unui astfel de izvor de informații au profitat cei de la **GSC-Game,** care au demarat lucrul la un proiect mai vechi: *European Wars: Warlord's Style.* Este vorba despre o strategie în timp real, al cărei subiect este situația din Europa secolelor XVI - XVII. Secole în care se puneau bazele unor noi state, au dispărut unele vechi, în care aurul juca un rol important în constituirea de armate care de care mai pregătite pentru luptă. O perioadă plină de conflicte sângeroase, pe care producătorii titlului nostru, dornici să redea cât mai fidel șirul evenimentelor istorice, nu le-au scăpat. Și ca dovadă că și-au făcut foarte conștiincioși treaba avem câteva date despre jocul respectiv.

Datele problemei

Primul indiciu care denotă complexitatea acestei producții este numărul de civilizații care vor apărea în joc, fiecare fiind caracterizată de clădiri, soldați și arme specifice, avantaje și dezavantaje, pentru fiecare existând câte o campanie cu mai multe misiuni. Algeria, Austria, Anglia, Franța, Olanda, Piemont, Polonia, Portugalia, Prusia, Rusia, Saxonia, Spania, Suedia, Turcia, Ucraina și Veneția. La mulțimea asta, nu cred că ar fi deranjat pe cineva și o Transilvania sau o Moldova, ci, din contră, i-ar fi făcut pe unii destul de fericiți. Oricum, pe parcursul misiunilor din modul single, pentru că va exista și un multiplayer, vom mai întâlni și alte „civilizații", cel mai reprezentativ exemplu fiind pirații.

Caracteristica de bază a jocului, și în același timp și meritul principal al celor de la **GSC-Game,** este respectarea fidelă a evenimentelor istorice, într-o asemenea manieră încât să-i determine pe producători să afirme despre titlul lor că are chiar și un caracter educativ. Și, sincer să fiu, aș fi tentat să-i cred, după ce mi-am plimbat ochii peste lungul șir de evenimente reale din istorie pe care le vom regăsi și în *European Wars: Warlord's Style:* Războiul de 30 de ani cu Bătălia de la Muntele Alb (1620), Bătălia de la Leipzig (1631), Bătălia de la Lutzen (1632), Bătălia de la Nordlingen (1634), Bătălia de la Wittstock (1636), precum și Războiul Nordic, între anii 1700 - 1721 cu câteva mari lupte, Războiul de Independență al Ucrainei (1648-1657) și chiar lupte navale împotriva piraților. În total avem peste 85 de evenimente istorice reale pe care jocul le va reda.

Trupele

Pe lângă faptul că legătura cu istoria a fost foarte strâns păstrată, producătorii s-au hotărât să ne arate și ce înseamnă cu adevărat să conduci un război. Și dacă ceea ce spun ei cu privire la numărul maxim de unități



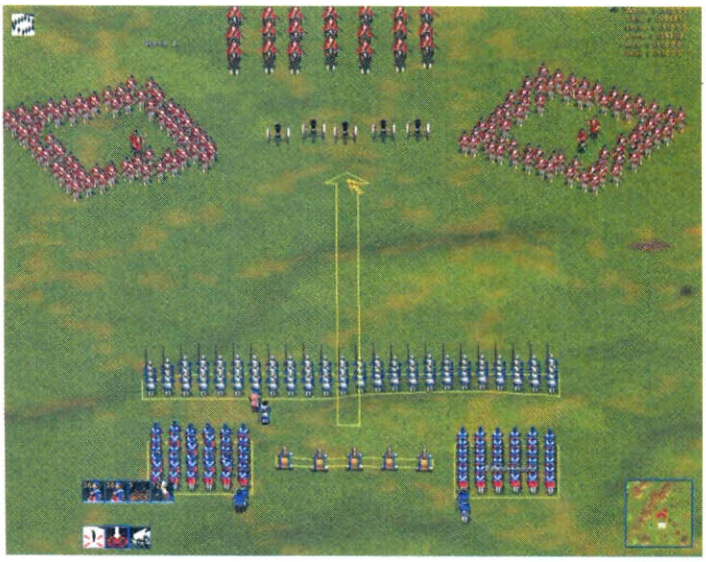






pe care le vom putea coordona într-o singură luptă se va adeveri, cred că *European Wars: Warlord's Style* are mari şanse să fie iubit de foarte multă lume. Şi cum să nu fie, dacă ne va oferi posibilitatea de a controla până la 1000 de unităţi într-o bătălie. Acestui număr de unităţi li se vor putea da instrucţiuni de ordin tactic înainte de luptă, astfel încât atacul să fie organizat, nu haotic. Nu vom mai vedea acele îngrămădiri cu care alte titluri ale genului ne-au obişnuit, ci vom ataca organizat, frontal sau pe flancuri, fiecare pluton, batalion, companie având ordine precise pe care le va pune în aplicare în timpul luptei.

Dacă nu v-am convins încă de complexitatea pe care cei de la **GSC-Game** au vrut să o imprime producţiei lor, voi continua cu câteva cifre care sper că vă vor lămuri. Despre cele 16 naţiuni dintre care vom putea alege v-am spus deja. Fiecare dintre acestea va putea evolua prin intermediul a 300 de upgrade-uri posibile împărţite în două mari perioade de timp. În urma unor astfel de up-grade-uri vor rezulta noi tipuri de arme, de soldaţi, şi de tehnologii. Se vor obţine arme speciale, fără de care scopul misiunilor ar fi imposibil de atins. Spre exemplu fortificaţiile din piatră pot fi



distruse doar cu ajutorul tunurilor. Ar fi de prisos să trimitem trupe de infanterie, care nu ar avea nici un efect asupra acestor construcţii. Va trebui să cercetăm noi tehnici cu ajutorul cărora să construim armele necesare.

Chiar şi solul reacţionează diferit în funcţie de armele cu care este lovit. Exploziile vor fi mult mai puternice când proiectilele vor lovi un sol pietros, când bucăţi de stâncă vor sări la distanţe considerabile, faţă de momentele în care ghiulelele vor cădea pe iarbă sau pe alte soluri moi.

Economia...

Nici chiar aspectul economic nu este de neglijat. Cu toate că producătorii au redus pe cât posibil controlul pe unitate, oferind posibilitatea de a controla o grupare de mai multe unităţi în timpul unei bătălii, în ceea ce priveşte aspectul economic lucrurile stau altfel. Se vor extrage şase tipuri de resurse (mâncare, lemn, piatră, aur, fier şi cărbune), care vor fi prelucrate în diferite moduri şi vor putea fi schimbate între ele prin intermediul pieţei. Cei care se vor ocupa de extragerea sau culegerea









acestor resurse, odată însărcinați cu acest lucru, își vor vedea singuri de treabă. Cantitatea de resurse ce se vor extrage într-o perioadă de timp va depinde de numărul de persoane ce vor lucra în locul respectiv. Odată extrase, resursele vor ține în viață atât muncitorii cât și soldații, vor putea fi prelucrate în arme și armuri, vor folosi la plata mercenarilor, vor contribui la descoperirea de noi tehnologii.









...și altele

Din punct de vedere grafic jocul se aseamănă destul de mult cu *Age of Empires II.* În ceea ce privește managementul resurselor și al trupelor, jocul este similar cu *Theocracy*.

În plus, intervine latura tactică a jocului, care va putea fi exploatată la începutul luptelor.

Procedeul va fi extrem de simplu. Vom trasa niște săgeți și niște puncte, exact ca un antrenor de fotbal care le desenează jucătorilor săi, cu creta pe o tăbliță, direcțiile și locurile prin care se vor desfășura atacurile. De restul se vor ocupa trupele noastre, al căror AI respectă destul de fidel indicațiile de dinaintea luptei.

Aspectul grafic, atât cât reiese din materialele oferite de producători și din site-ul jocului, pentru care îi felicit sincer (pe lângă detaliile despre joc poate oricând reprezenta o adevărată lecție despre istorie, prezentând în amănunt fiecare eveniment istoric inclus și în joc) este de o bună calitate. Personajele se vor putea distinge fără probleme, se vor mișca natural, și foarte rar vom putea vedea două personaje făcând aceleași mișcări.

Cei de la **GSC-Game** ne-au spus că pentru fiecare tip de personaj vor exista 64 de poziții, iar pentru o corabie de luptă există 256 de poziții. Vă dați seama că mișcările vor fi extrem de variate și că totul va părea natural, în limitele în care un RTS poate permite acest lucru (personajele nu se vor mișca robotic, ci vor folosi mișcări variate).

Producătorii lui *European Wars: Warlord's Style* s-au gândit și la un suport pentru multiplayer, că doar avem de-a face cu un RTS care se respectă. Un număr maxim de 8 jucători își vor putea disputa supremația pe diferite hărți, pe care le vom întâlni și la modurile single (Single Missions, Campaigns, și Random Map). Va ieși ceva destul de interesant.

Concluzia este extrem de simplă: *European Wars: Warlord's Style* dorește să atingă noi culmi în domeniul strategiilor în timp real. Lucru care nu pare atât de greu de înfăptuit și care, în momentul în care va fi îndeplinit, nu va putea decât să ne bucure.

Dr. Pepper





Date tehnice

Gen: RTS

Producător: GSC-Game

Distribuitor: GSC-Game

Sistem recomandat:

Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, Multiplayer, Win 95

Data apariției:

Sfârșitul lui 2000



Anno 1503

Anii de glorie ai explorărilor, descoperirilor şi colonizărilor

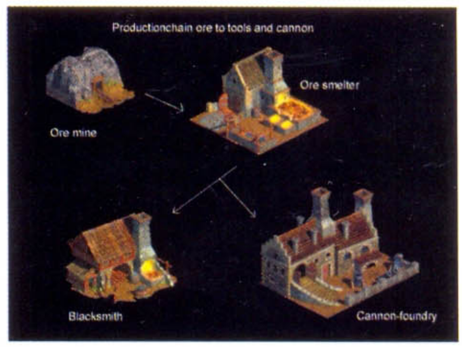
Anul acesta, la E3 au fost prezentate destul de multe proiecte, unele îndelung aşteptate, altele surpriză. Din păcate, din partea redacţiei LEVEL nu s-a putut prezenta nimeni, cu toate acestea, nu vă vom priva pe voi, cititorii noştri, de o asemenea sursă de informaţii. Unul dintre proiectele care au făcut ceva vâlvă la E3 este şi continuarea unui joc ce a trecut destul de obscur prin mediul gameristic, cam ca un meteor de dimensiuni medii. *Anno 1602*, deşi este un joc reuşit, nu a trezit interesul publicului aşa cum s-ar fi aşteptat producătorii. Acest lucru nu i-a împiedicat să mai încerce o dată marea cu degetul şi astfel au ajuns ei la E3 prezentând Anno 1503, continuarea jocului mai sus menţionat. Titlul complet al acestui joc la care **Max Design** şi **Sunflowers** au început lucrul încă din ianuarie 1999 este *„Anno 1503 - Setting-out for a New World"*.

Pe urmele lui Columb

Anno 1503 ne trimite, după cum probabil v-aţi dat seama din titlu, în trecut, la începutul secolului XVI, secol dominat de expediţiile geografice ale spaniolilor, portughezilor, olandezilor şi englezilor. Şi deja începem să ne lovim de



noutăţile aduse de acest joc faţă de predecesorul său. Spre deosebire de Anno 1602, civilizaţiile native sunt mult mai prezente şi mai variate, de la omul cavernelor până la misticii asiatici. Fiecare naţiune, inclusiv nativii, au designul propriu al clădirilor, un design arhitectural care te lasă fără grai. Pentru a putea susţine această bogăţie de detalii, producătorii au conceput un engine nou, care mai permite pe lângă efectele 3D binecunoscute (transparenţă, ceaţă, iluminare dinamică) şi randarea unui teritoriu mult mai vast şi mai bogat decât în *Anno 1602*. Toate aceste naţiuni de care am amintit vor avea interese diferite, necesităţi diferite şi un mod diferit de a trata cu nativii, ceea ce, după cum ne asigură producătorii, ne va obliga să jucăm de fiecare dată altfel evitându-se o generalizare a modului de joc.



Deocamdată, **Sunflowers** nu a lăsat să transpire prea multe informaţii referitoare la acest proiect, promiţându-ne în schimb că ne va da cu ţârâita aşa din lună în lună. Oricum, ce va ieşi vom vedea în timp şi să sperăm că de data aceasta Sunflowers va lansa o cometă luminoasă care să atragă privirile întregii mase de gameri

Claude



Date tehnice

Gen: RTS
Producător: Maxis Design
Distribuitor: Sunflowers
Hardware: P233, 32 MB
Accelerare 3D: nu
Multiplayer: da
Data apariţiei: sfârşitul anului

Rune



Loki, zeul nesupunerii, tocmai a fost eliberat şi vrea să ducă lumea la pierzanie! Totul depinde de tine ca să-l opreşti.

Rune este un 3rd person action game, de dimensiune epică, în care veţi avea ocazia să exploraţi regiuni vaste. Lumea subterană fantastică în care veţi înfrunta orori de nedescris, pădurea de la marginea regatului Dwarfilor, în care până şi mama natură vă va da de furcă, munţii Vikingilor Întunecaţi, toate acestea sunt regiuni prin care Ragnar, eroul principal, va călători şi se va lupta cu Vikingii Întunecaţi care sunt porniţi ca să distrugă rasa Vikingilor.



Despre producători

Human Head Studios: o echipă relativ tânără, formată din şase foşti angajaţi ai firmei **Raven** care au fost implicaţi în jocuri celebre, cum ar fi: *Hexen, Heretic, Hexen II* şi multe altele. Tot acest grup a fost, la un moment dat, contactat de **Ion Storm** pentru a crea *Daikatana 2*, dar **Eidos** a renunţat la acest titlu în favoarea popularizării actualului *Daikatana*. Astfel că, odată eliberaţi de această „grijă", băieţii de la **Human Head Studios** s-au gândit că ar putea porni un proiect de-al lor, şi astfel s-a născut ideea de *Rune*. **Epic Games** sunt şi ei „îmbârligaţi" în acest proiect, deoarece le-au acordat celor de la **Human Head Studios** dreptul de folosire al engine-ului de *Unreal*. Să nu vă aşteptaţi ca acest titlu să fie doar un joc cu un engine „obosit" după cum mulţi afirmă despre *Unreal*. Şi, ca să îmi aduc aminte de vremurile bune, m-am apucat (zilele în care am scris acest articol) de *Unreal*, l-am terminat, nu fără să rămân, la o bună perioadă de timp de la apariţia lui pe piaţă, plăcut impresionat de grija acordată detaliilor, graficii şi chiar rulării pe un sistem nu prea pretenţios. Aduceţi-vă aminte de cascada de la ieşirea din navă, templul apei, casele şi multe alte aspecte care şi astăzi mă fac să-mi aduc aminte de acest titlu de referinţă în industria jocurilor. Ca o părere personală, nu văd ce ar putea fi rău în combinarea engine-ului de *Unreal* cu un joc de tipul 3rd person action! Poate vom asista la ridicarea unui nou standard, sau, de ce nu, crearea altuia!

Deşi mulţi îl vor asemăna cu *Tomb Rider, Rune* va fi un joc de tipul action/exploration, iar producătorii ne asigură că *Rune* va pune accentul mai mult pe luptă decât pe rezolvarea puzzle-urilor. Totuşi, puzzle-urile vor exista sub forma celor de explorare (cum să ajungi din punctul a în punctul b) şi vor avea mai puţin de-a face cu aspectul găsirii anumitor butoane şi chei. În schimb, va trebui să folosiţi forţa brută a Vikingilor şi o logică „sănătoasă" pentru a traversa anumite nivele.



Aspectul grafic...

...este axat pe genul action, deci Ragnar, în aventurile sale va putea căra cu el trei arme, un scut







sau un anumit obiect într-o mână. Totul este vizual, aşa că, în momentul în care eroul nostru va alerga, va tăia duşmani în stânga şi-n dreapta, toate aceste arme se vor vedea lovindu-se de corpul lui.

Jocul se desfăşoară într-un univers fantastic, producătorii au studiat mitologia scandinavă şi au făcut uz de ea atât cât să facă din *Rune* un joc atractiv, dar au dat frâu liber şi imaginaţiei, astfel că pe lângă animalele desprinse din cărţile cu mituri şi navele vikinge reproduse cu exactitate, veţi găsi alte aspecte care parcă sunt coborâte direct din piesele lui H.R. Giger, artistul care a creat modelele pentru filmele din seria Alien.



Interfaţa şi camera...

Sistemul de luptă şi control al personajului este oarecum similar cu cel din jocurile de platformă, dar camera va fi tot timpul poziţionată 3rd person astfel că jucătorul se va putea concentra asupra luptei şi nu a interfeţei. Nu vor fi mişcări „ciudate" ale camerei în timpul luptei, asta doar pentru că un personaj nu mai este în câmpul vizual, declară producătorii.

Goodies...

Ragnar va putea culege armele celor pe care i-a învins, dar va trebui să alegeţi cu mare atenţie, pentru că inventory-ul va fi limitat. De multe ori, va fi mult mai înţelept să vă furişaţi pe lângă „ororile" care vă vor ieşi în drum, indiferent de armele care vi se pare că le-ar purta asupra ei o astfel de creatură drăguţă! Veţi putea folosi arme improvizate, cum ar fi o torţă, pietrele de pe jos, un os sau chiar un membru al adversarilor, toate acestea se vor dovedi utile în anumite momente ale jocului.



În încheiere, n-am altceva de declarat decât că Rune promite foarte mult, dar... om trăi şi-om vedea!

K'shu





Date tehnice

Genul: 3rd person action
Producător: Human Head Studios
Distribuitor: Take 2 Games
Data apariţiei: vara 2000
Sistem: PII 350, 64Mb RAM
Accelerare 3D: DA
Multiplayer: DA

Gold and Glory: The Road to El Dorado



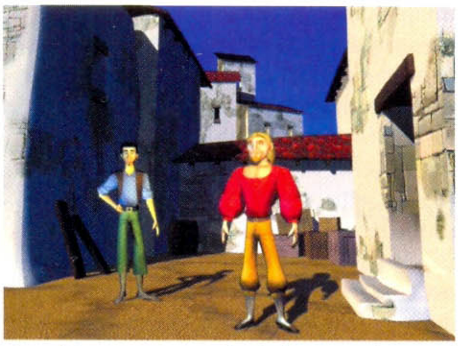
Aur şi Glorie: Drumul spre El Dorado...Vă sfătuiesc să vă faceţi bagajele că plecăm în cinci minute!!!

Goana după aur a reprezentat şi reprezintă preocuparea de bază a multor indivizi dornici să facă avere peste noapte. După cum bine ştiţi, această căutare febrilă a celui mai preţios metal a dus la apariţia a foarte multe scrieri şi realizări cinematografice care aveau ca subiect principal această temă. Se poate spune că dintre realizările cinematografice fac parte şi filmele de desene animate. În această categorie se încadrează şi cel mai recent titlu „The Road to El Dorado", un film de desen animat în care cele două personaje principale, Tulio şi Miguel, pornesc către El Dorado în căutare de aur.

Iată că a venit şi rândul jocurilor pe calculator să trateze acest subiect. Astfel că, cei de la **UbiSoft** s-au gândit că nu ar fi rău să realizeze un joc atât pentru calculatoare cât şi pentru console (Dreamcast şi PlayStation) care să ofere gamerilor posibilitatea de a urma drumul către aur împreună cu cele două personaje din desenul animat.

Cine caută...găseşte!!!

Cei doi prieteni, Tulio şi Miguel, găsesc harta unei comori şi pornesc în căutarea acesteia, impulsionaţi de gândul că ar putea deveni bogaţi şi astfel respectaţi. Acţiunea se petrece în ţara lor natală, mai precis pe teritoriul Californiei. Pe măsură ce povestea se scurge, gamerii călătoresc prin cele mai ciudate şi periculoase locuri din Spania. Destinaţia?... El Dorado... oraşul aurului. Împreună cu cel mai bun prieten al lor, Altivo – un căluţ simpatic care ne va ajuta în aproape toate



situaţiile, vom avea de înfruntat adversari redutabili, cum ar fi soldaţi spanioli, marinari supăraţi pe viaţă, peşti piranha înfometaţi sau jaguari şireţi. Pe toate acestea le vom întâlni pe parcursul a 20 de nivele la finalul cărora vom ajunge la porţile oraşului El Dorado.



Întreaga intrigă a jocului este identică cu cea din filmul de desen animat cu acelaşi nume: *Gold and Glory: The Road to El Dorado.* La fel ca şi în realizarea cinematografică, Tulio şi Miguel nu îşi vor dezminţi caracterul eroic, de foarte multe ori exagerat, care va duce la apariţia multor situaţii comice. Probabil că realizatorii acestui joc vor încerca să imprime o tentă comică acestui titlu care să ne insufle plăcerea de a juca şi care să ne descreţească frunţile. Şi...nu vor putea face acest lucru decât prin adoptarea unui stil hazliu care să ne încânte şi, de ce nu, să ne facă să zâmbim.

Arrrrribaaaaaa... Arrrrrrribaaaaaaaa...

The Road to El Dorado are un engine asemănător cu cel din Tarzan astfel că nu se poate spune că din acest punct de vedere au fost aduse ceva lucruri noi. Dar asta nu afectează cu nimic frumuseţea jocului (cel puţin aşa afirmă realizatorii) fapt pentru care nu avem altceva de făcut decât să aşteptăm apariţia acestui titlu pentru a îl putea încerca. Ideal ar fi ca până la lansarea lui *Gold and Glory: The Road to El Dorado* să fi vizionat desenul animat pentru a ne familiariza astfel cu atmosfera jocului şi cu personajele. Poate că astfel ne va fi mai uşor să ne croim drumul către oraşul aurului, El Dorado, acolo unde împreună cu Tulio, Miguel şi Altivo vom deveni putrezi de bogaţi şi nu va mai trebui să ne facem griji pentru ziua de mâine, ba mai mult nu va mai trebui să jucăm la TeleSuperEuroNaţionalBingo!!!

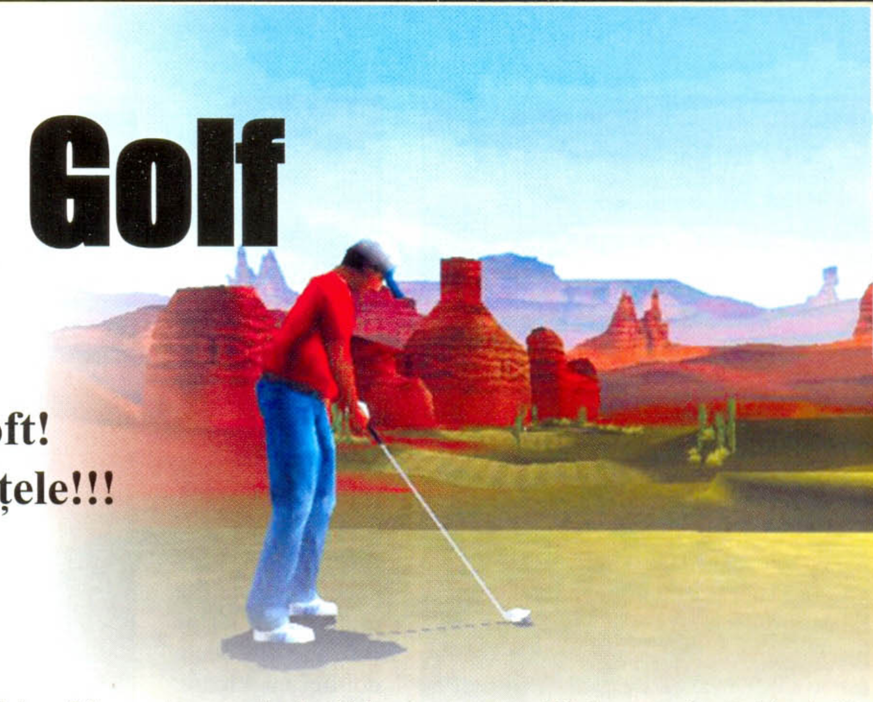
Wild Snake



Date tehnice

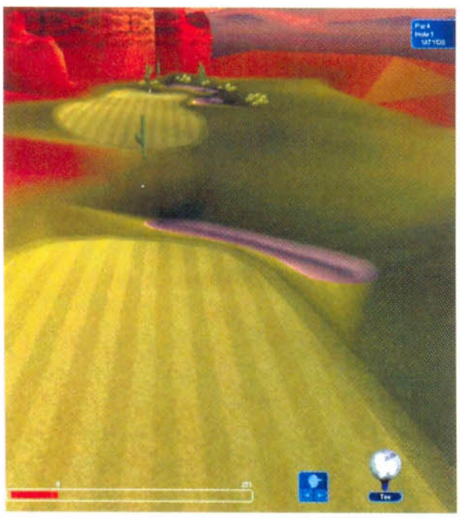
Gen: Aventură
Producător: LSP
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766
Sistem: neanunţat
Platformă: Windows 95/98
Data lansării: sfârşitul anului 2000

Ultimate Golf



Pregătiţi-vă crosele pentru o partidă de golf à la UbiSoft! Nu uitaţi să vă aduceţi biluţele!!!

Salutare, dragi iubitori ai sportului cu şepcuţe şi mingiuţe. Iată că Golf - God şi-a întors faţa către voi încercând să aducă în viaţa voastră o rază de soare şi o crosă de golf. Astfel că, acesta s-a hotărât să vorbească cu domnii de la **Vertex Multimedia** care i-au promis că vor



face tot posibilul să vă ajute. Şi iată că nici una, nici două aceştia s-au pus cu burta pe treabă şi au demarat lucrările pentru „construirea" unui simulator de golf care se pare că va fi diferit de celelalte simulatoare de acest gen, pe care aţi avut ocazia să le jucaţi până în momentul de faţă. Şi... să nu îmi spuneţi că nu simţiţi nevoia să încercaţi un simulator de golf nou, pentru că nu vă cred. De ce? Pentru simplu motiv că nu îmi aduc aminte să fi apărut de curând un astfel de joc (cu şi despre golf) care să îi mulţumească pe fanii acestui sport. Deocamdată, tot ce aveţi de făcut este să fiţi puţin atenţi pentru că am să vă vorbesc puţin despre *Ultimate Golf*.

Punct ochit, punct lovit...

... şi mingea este „in the hole". Să zicem că nu v-aş fi spus că este vorba despre un simulator de golf şi aş fi început acest articol astfel: „Iată un joc de la **Vertex Multimedia** care este construit pe engine-ul *Quake*... bla-bla, bla-bla...". Oare ce aţi fi crezut, că este vorba despre un 3D-shooter? Probabil că da. Însă cu siguranţă nu v-aţi fi gândit la un simulator de golf. Se cuvine totuşi o întrebare. Oare *Ultimate Golf* poate fi jucat şi în deathmatch? Hmm... poate doar în cazul în care nu vom reuşi să introducem (a se citi „a băga") mingea de golf în gaură, pentru că astfel vom muri de ciudă. Ei ce spuneţi... ăsta da deathmatch!

Grafică 3D de cea mai bună calitate, texturi la o adâncime a culorii de până la 32 biţi, personaje realizate din peste 500 de poligoane, medii de joc construite din peste 2000 de poligoane, efecte ale fenomenelor meteorologice cât mai realiste. Iată reţeta folosită de realizatorii acestui joc, reţetă de care sunt foarte mândri.

Asta pentru că în opinia lor, a realizatorilor, *Ultimate Golf* vă oferă posibilitatea de a juca „virtual" un golf de cea mai bună calitate.

Pe lângă aspectele grafice mai există şi alte elemente importante care pot contribui la succesul unui astfel de joc. Unul dintre acestea ar fi realismul care are legătură directă cu comportamentul mingii în aer sau pe diferite suprafeţe (nisip, iarbă, pietre), cu mişcările jucătorului de golf (ştiţi voi: tot secretul se află în mişcarea umărului) sau cu regulile acestui sport.

Vânt în... pupă

Interesant este că *Ultimate Golf* poate fi jucat şi în perspectivă first-person precum şi faptul că în timpul jocului vom putea face o mică plimbare, pe jos sau cu elicopterul, pentru a vizita „terenul de joacă" şi a îi cunoaşte astfel fiecare denivelare sau obstacol care ne-ar putea pune probleme. Poate că după ce voi studia şi eu puţin împrejurimile voi reuşi să introduc bila din mai puţin de 20-30 de încercări. Da... este adevărat... nu prea am simţul găurii! Şi... într-un sport ca acesta este foarte important să ai asemenea abilităţi.

Una peste alta, se poate spune că *Ultimate Golf* reprezintă un proiect ambiţios al celor de la **Vertex Multimedia**, proiect care va încerca să revoluţioneze acest domeniu al simulatoarelor de golf. Nu ne rămâne decât să aşteptăm să vedem dacă au reuşit sau nu ceea ce şi-au propus.

Wild Snake

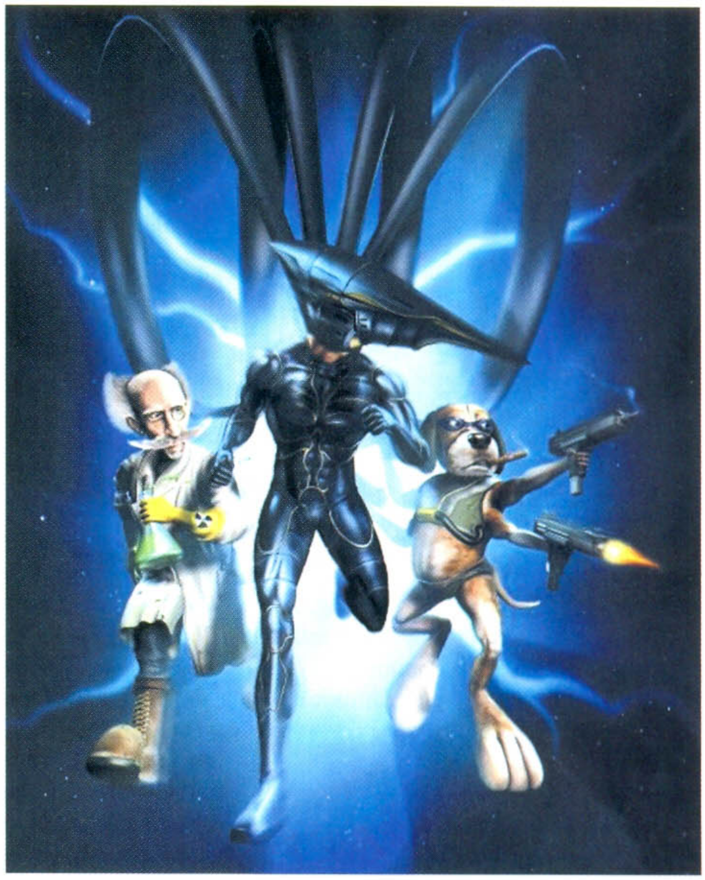


Date tehnice

Gen: Simulator de golf
Producător: Vertex Multimedia
Ofertant: Ubisoft România
Distribuitor: UbiSoft
Tel.: 01-2316769
Fax: 01-2316766
Sistem recomandat: P II 350 Mhz, 64 Mb Ram
Placă 3D: da
Multiplayer: da
Platformă: Windows 95/98
Data lansării: neanunţată

Review

MDK2



Continuarea unui joc de renume. Familia este aceeaşi, calitatea diferă.

Vă scriu aceste rânduri în timp ce, la mai puţin de doi metri de mine, Pepper roade o bucată zdravănă de glucoză Biţă (... mai dulce ca o halviţă), Snake înfulecă un sandviş cu prea multă margarină (asta după ce a şters jumătate cu o bucată de hârtie), Sergio stă cocoţat pe un dulap şi ne spune bancuri cu Gică Petrescu, iar Claude ascultă muzică dată atât de tare, că ştie toată redacţia care e situaţia în Claude Hits Top 100. În aceste condiţii grele, sub influenţa negativă a colegilor, care aruncă în mine cu tot felul de remarci răutăcioase legate de aspectul căştilor mele audio (despre care am un singur comentariu: No comment!), mă apuc de lucru la acest articol care, atunci când mi-a fost încredinţat (Claude: Hei, Miche (sic!), ian apucă-te de *MDK2*, că tot ţi-a plăcut şi doar ai scris şi preview.) Sigur, l-am jucat, dar după primul nivel am început să strâmb din nas. *MDK2*-ul, pe care l-am lăudat atât de mult în preview e bunicel, dar nu superb, magnific, extraordinar sau orice alt epitet ce ar fi putut deriva din articolul din mai.



145 (de gloanţe) nu e divizibil la 3 (amărâţi de inamici), dar e suficient.

Autominciuna

Asta este ceea ce am practicat eu în urmă cu două luni. Nu e cazul să intru în detalii. Ştiţi prea bine că am fost fascinat de *MDK* şi eram pregătit să fiu fascinat şi de *MDK2*, dar nu a fost să fie aşa. *MDK2* se prezintă cu acelaşi concept original ca şi prestigiosul său predecesor, dar accentul cade prea mult acum pe aspectele copilăroase. Dacă mă uit înapoi, realizez că am făcut o greşeală: mă aşteptam să receptez *MDK2*-ul cu aceeaşi concepţie asupra jocurilor pe care o aveam acum doi-trei ani. Eroare: am suferit şi eu un proces de maturizare. Mă interesează mai mult latura „serioasă" a jocurilor (deşi nu îmi displace o doză de umor de bună calitate). În *MDK2* s-au păstrat multe elemente din prima versiune, s-au adăugat altele noi, unele excelente, altele deplorabile. Mi se pare o atitudine cel puţin ciudată din partea creatorilor jocului, dar să nu uităm că e vorba acum de **BioWare**, nu de **Shiny**, care a produs *MDK*-ul. În fine, strategia companiilor nu îşi are locul în acest articol, aşa că voi trece la detalii.

Detalii amărui

MDK2 este, cum ne şi aşteptam, ciudat. Începutul este tipic: în timp ce Kurt, Max şi Doctor Hawkins se bucură de victoria asupra extratereştrilor invadatori, ciocnind şi ei tradiţionale cutii de bere în sufrageria de pe navă, iată că semnalul de alarmă se declanşează şi totul începe de la capăt. Rând pe rând, Kurt, Max, ba chiar şi bătrânul om de ştiinţă se reped cu furie asupra hoardelor de invadatori.

Vedeţi, eu sunt un mare amator de efecte vizuale şi decoruri relizate cu măiestrie. Dacă un joc nu are un aspect excelent, lipsa aceasta trebuie compensată de o realizare generală extrem de bună. Altfel, nu-mi place. Curios, *MDK2* are şi grafică şi gameplay foarte bun, ba chiar şi infuzii de umor de bună calitate (altfel nu era *MDK*), dar sunt multe lucruri care mi se pare deplasate.

La început, totul e OK. Ca şi în *MDK*, Kurt Hectic îşi începe misiunea (căci el e primul din cei trei care se aruncă asupra invadatorilor) prin a se paraşuta pe un Mine Crawler (o meganavă extraterestră care distruge totul în cale). După aterizare începe cu adevărat jocul, printr-o sesiune de antrenament, în timpul căreia Doc Hawkins vă dă toate informaţiile necesare. Ceea ce urmează m-a ţinut lipit în faţa monitorului. Am crezut că am de-a face cu o capodoperă. Grafica este absolut genială: spaţii largi, camere imense, cu o arhitectură superbă, suprarealistă, care



Hei, Făt Frumos cu stea în frunte, fă doi paşi spre dreapta. O să vezi tu imediat de ce...

îți dă cu adevărat senzația că alergi într-o lume de vis, în care poți alerga și zbura după bunul plac. Orice structură mai înaltă poate fi folosită pe post de rampă de lansare. În fine, se termină și episodul lui Kurt Hectic (printr-o luptă de proporții epopeice cu o superarmă supernervoasă și superrezistentă, a cărei distrugere necesită destul de multă transpirație) și începe cel cu Max, care trebuie să-l salveze pe Kurt (care cade victimă șefului extratereștrilor). După alte lupte, în care trebuie să distrugeți tot felul de turele, toată gama imaginabilă de monștri și, în fine, o... bilă gigantică (!?!), Max pică și el în ghearele respectivului șef. Cel de-al treilea episod (din cele zece câte are jocul) îl aduce în prim plan pe Doc Hawkins, care trebuie să-și salveze nava orbitală, invadată, și să-l recupereze pe Kurt. Dacă primul episod (al lui Kurt) mi-a plăcut extrem de mult, iar al doilea a început să mă dezamăgească (deși mai păstram speranța), episodul trei mi se pare o mare ABUREALĂ, o greșeală, o pată de ketchup









Tânărul gigant în jurul căruia planează Kurt te lovește de la distanță prin lovirea ritmică a pământului cu piciorul. Ce să-i faci, „Așa-s băieții, umblă..." ș.a.

combinat cu vin roșu și cafea pe o față de masă albă, proaspăt spălată și apretată. O ceață groasă s-a lăsat peste speranțele mele când am văzut cum a evoluat, de exemplu, arsenalul din joc. Kurt Hectic trage cu o respectabilă mitralieră și cu o armă a cărei lunetă este plasată în vârful căștii lui faimoase. Max, hexapedul canin, poate trage cu patru arme deodată, cu UZI-uri, pistoale sau carabine. Ceea ce m-a izbit și m-a lăsat knockout, de n-am mai avut putere nici să ies din joc, a fost ceea ce se întâmplă în nivelul cu Doc Hawkins, nivel care, ce-i drept, îți cam pune mintea la contribuție (adică trebuie să rezolvi puzzle-uri cam absurde. De exemplu, uscător de mâini + țevi = armă de suflat inamicii în gura unei plante carnivore; o spărtură cât să încapi cu totul prin ea se astupă cu puțină bandă adezivă; cablu + țevi = scară de douăzeci de metri lungime). În fine, revenind la arsenal, aici intervine stupoarea: după ce Kurt și Max au folosit gloanțe și arme „convenționale", Doc Hawkins trage cu... pâine prăjită (care, pe parcursul jocului, devine pâine prăjită atomică!!!; pâinea prăjită se obține din prăjitor de pâine + jumătate de franzelă infinită. „Infinită" pentru că, dacă vrei neapărat, poți pava întreg nivelul cu „toast"). Saltul calitativ este mult prea mare: de la *MDK* adevărat (Kurt Hectic), la pseudo*MDK* (Max) și anti*MDK* (Doc Hawkins).

Nu e chiar negru, e gri

Aș fi nedrept dacă aș desființa complet *MDK2*. Este un joc care merită totuși ceva atenție. Filmul de introducere este de fapt un colaj de imagini dintr-o revistă de benzi desenate, foarte bine realizate. Spre finalul filmului se face o foarte subtilă trecere din 2D-ul revistei în 3D-ul jocului. Între misiuni sunt intercalate filme produse cu engine-ul jocului (care este de altfel foarte performant, permițând o rulare fluentă (pe configurații hardware „fluente") la rezoluții mari și o adâncime a culorii de 16 biți). AI-ul inamicilor este destul de bun (se ascund, fug, se ajută unul pe celălalt, se strâmbă la tine dacă nu îi poți pune la punct cu armele, se bucură de fiecare lovitură pe care ți-o aplică), dar are și bug-uri (poți să omori un monstru, care trage cu ceva albastru, stând la doi metri de el, doar pentru că nu știe să se miște și lovește întotdeauna un perete sau un colț). Când AI-ul nu e la înălțime, intervine numărul inamicilor, care nu de puține ori te copleșesc.

Sunetul este decent și suportă accelerare hardware EAX. Împușcăturile, râsetele, dialogul colorat (și cam stupid) sunt acompaniate de ceva muzică, care e bună și contribuie la crearea atmosferei, dar nu sclipește (vorba lui Pepper) prin nimic.

Despre jocul în rețea, e de datoria mea să vă anunț, cu riscul de a repeta ceea ce am spus în preview, că *MDK2* nu are, din principiu, multiplayer. Sincer vorbind, e mai bine așa. *MDK2* abia merită să fie jucat în singleplayer, așa că nu văd rostul multiplayer-ului.

Ar mai fi cam 25,1782(3) de lucruri de spus despre MDK2, dar consider că, din păcate, jocul acesta s-a bucurat de suficientă atenție. MDK2 poate plăcea multora, dar nu cred că are vreo șansă reală să rămână în istorie.

Mike

Date tehnice

Producător: BioWare
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01 -3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	14/20
Storyline:	02/05
Impresie:	05/10

Total 77

Dino Crisis



Un Resident Evil cu aromă de Jurassic Park...

La început am văzut pe Net unde se putea vota pentru *Dino Crisis*. Am jucat și m-am decis să votez și eu că nu strică... doar n-o să vină ăia de la **Capcom** cu vreun FNI peste mine... așă că am votat: *Dino Crisis* de calitate medie, nici prea-prea dar nici foarte-foarte. La rezultate am realizat însă ceva și mai interesant. Jumate din cei ce votaseră spuneau că *Dino Crisis* este excelent și cealaltă jumătate zicea că este cea mai mare porcărie. Înseamnă că am avut dreptate când am zis că este un joc mediu.

Cu toate acestea ar trebui să vedem ce a determinat o mulțime de oameni să voteze pentru și pe alții contra.



E mișto

Dino Crisis a fost făcut inițial pentru **PlayStation** pentru ca după câteva luni de la succesul înregistrat pe această platformă să fie adaptat și pentru PC. Succesul imens înregistrat de acest joc se datorează în principal ideii și realizării sale. Un joc plin de violență ce se adresează jucătorilor de peste 17 ani astfel încât cei mai mici, cu porniri vampirice, nu mai stau prin fața tarabelor de ziare rugând pe un nenea bun să le ia un Hustler Magazine, ci prin fața magazinelor de joace rugându-se pentru un *Dino Crisis*. Oricum sângele curge, dinozaurii joacă rolul sperietoarei și personajul principal este o „ea" destul de arătoasă.

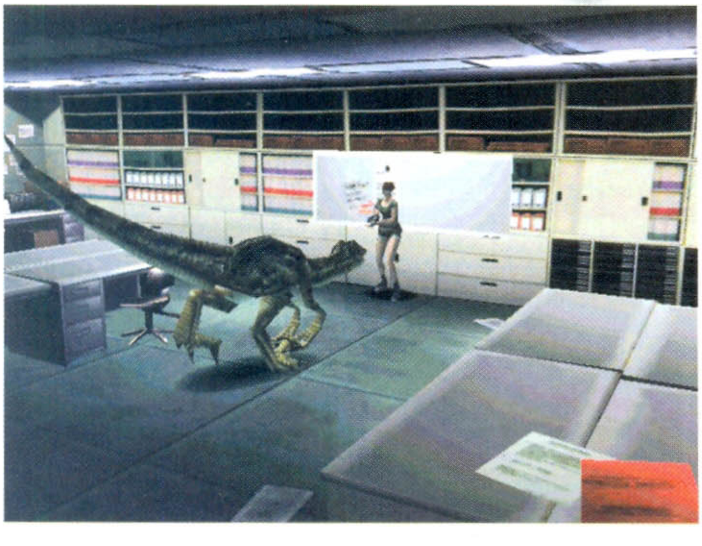
Pe scurt, povestea poate fi rezumată astfel: Ești un agent special și faci parte dintr-un grup de salvare ajuns pe o insulă părăsită aparent plină de tot felul de gârgăloți care mai de care mai T-Rexo-zaurieni. Misiunea ta este de a salva un om de știință cam excentric iar pentru asta vei primi și ajutoare. Între scenele de luptă, în care vei încerca să eviți a deveni cina unui Velociraptor, și scenele de quest va trebui să cauți muniție, arme, să rezolvi puzzle-uri și să te gândești la ce va urma... și toate astea sub amprenta suspansului. Cu o astfel de combinație producătorii se așteaptă la o explozie de vânzări, cu atât mai mult cu cât cei ce l-au jucat pe PlayStation îl tot laudă în sus și jos pentru cantitatea de sânge pe metru pătrat, cantitate suficientă perntru a salva și recoltele României de secetă, alții îl laudă pentru AI, iar alții pentru grafică.

Și se pare că cei de la **Capcom** au și motive să fie mândri din moment ce din prima zi pe piață jocul a dispărut de pe rafturi ca borgii în fața lui Picard.

Ceea ce a dus la creșterea entuziasmului în rândul gamerilor au fost schimbările aduse acestui gen de jocuri. Deși *Dino Crisis* a plecat de la *Resident Evil* el se detașează de acesta în primul rând prin grafică.

În *RE* jocul folosea un fundal pre-renderizat care făcea ca personajele să plutească prin camere decât să fie parte integrantă din mediu. În DC producătorii au realizat un engine 3D în întregime ceea ce constituie o îmbunătățire esențială. Iar în al doilea rând povestea jocului este aproape în întregime originală. S-a renunțat la zombies care abia se mișcau prin *RE* și s-a făcut apel la dinozaurii consacrați de Spielberg în Jurassic Park.

Această schimbare a afectat și ritmul jocului, făcându-l mai alert. Astfel dacă în RE puteai să fugi ca disperatul de zombies sau chiar pe lângă ei pentru a nu consuma muniție și pentru a nu pierde din viață acum situația este cu totul alta, dinozaurii te









miros de la distanță și par să anticipeze mișcările pe care vrei să le faci, și atenție, când omori un dinozaur fii sigur că e mort căci altfel dacă te apropii de el poți avea neplăcuta surpriză a unui stop cardiac căci „crocodilul" ăla biped va țâșni la piciorușul tău sensibil de clonă de Lara Croft și te va mușca de numa numa, și riști să pierzi și arma pe care o țineai în mână. Tot aici ar fi de lăudat și sistemul în care au fost realizate mișcările personajelor, acestea fiind pe cât se poate de realiste.

În ceea ce privește povestea ar mai fi de remarcat îmbunătățirea sistemului de puzzleuri care sunt mai bine integrate în joc și nu sunt absurde (adică nu dai de o ușă care în loc de yală are un puzzle). Sfârșitul jocului este și el bine lucrat existând trei finaluri diferite.

Filmele sunt bine realizate iar secvențele din joc sunt făcute în real-time folosindu-se de engine, dând jocului consistență.

Un alt plus al jocului ar mai fi sistemul de iluminare care este și el realist. În cele din urmă, muzica și efectele sonore sunt bine integrate în joc, și trebuie să felicit pe cei de la **Capcom** pentru că nu au făcut abuz de muzică, existând destule momente în care liniștea devine asurzitoare.

Jocul mai beneficiază și de un Wipeout Mission, în care contra timp trebuie să omori un anume număr de dinozauri.

Nu e mișto...

Ar fi și lucruri de reproșat jocului, căci nici un joc nu e perfect. În primul rând, originalitatea de care vorbesc producătorii și unii gameri nu este chiar așa de moțată. Jocul este influențat bine de tot de Jurassic Park și de predecesorul său, *Resident Evil*. În același timp povestea este îmbibată cu elemente din *Odium* (aka Gorky 17) fiind vorba tot de o insulă și tot de experimente și alte alea. În acest sens *Dino Crisis* e cam același cu celelalte jocuri, mergi, tragi, aduni muniție etc. etc. Ce mai, este un *Resident Evil* cu dinozauri. Un alt mare minus pentru joc îl constituie și secvențele de încărcare. De fiecare dată când treci dintr-o cameră în alta ai parte de o secvență care să-ți amintească de faptul că este vorba doar de un joc... Astfel dacă alergi disperat să scapi de un monstru atmosfera tensionată va suferi o ruptură atunci când vei ieși/intra pe o ușă. Deși jocul beneficiază de un engine 3D bine realizat încă mai există momente în care nu se vede prea bine locul în care te afli, vizibilitatea fiind scăzută. Slavă cerului că a fost implementat sistemul de lock-on pentru țintire astfel făcând treaba jucătorului mai ușoară. Ce ar mai fi de reproșat este sistemul de umbre, dacă iluminare este cât de cât realistă umbra personajelor nu este detaliată ci reprezentată doar de o bulină gri sub personaj...

În concluzie, jocul merită încercat și probabil fiecare va decide în parte dacă jocul îi place sau nu fiind mai mult o chestie de gustibus.

ThE_eNd





Date tehnice

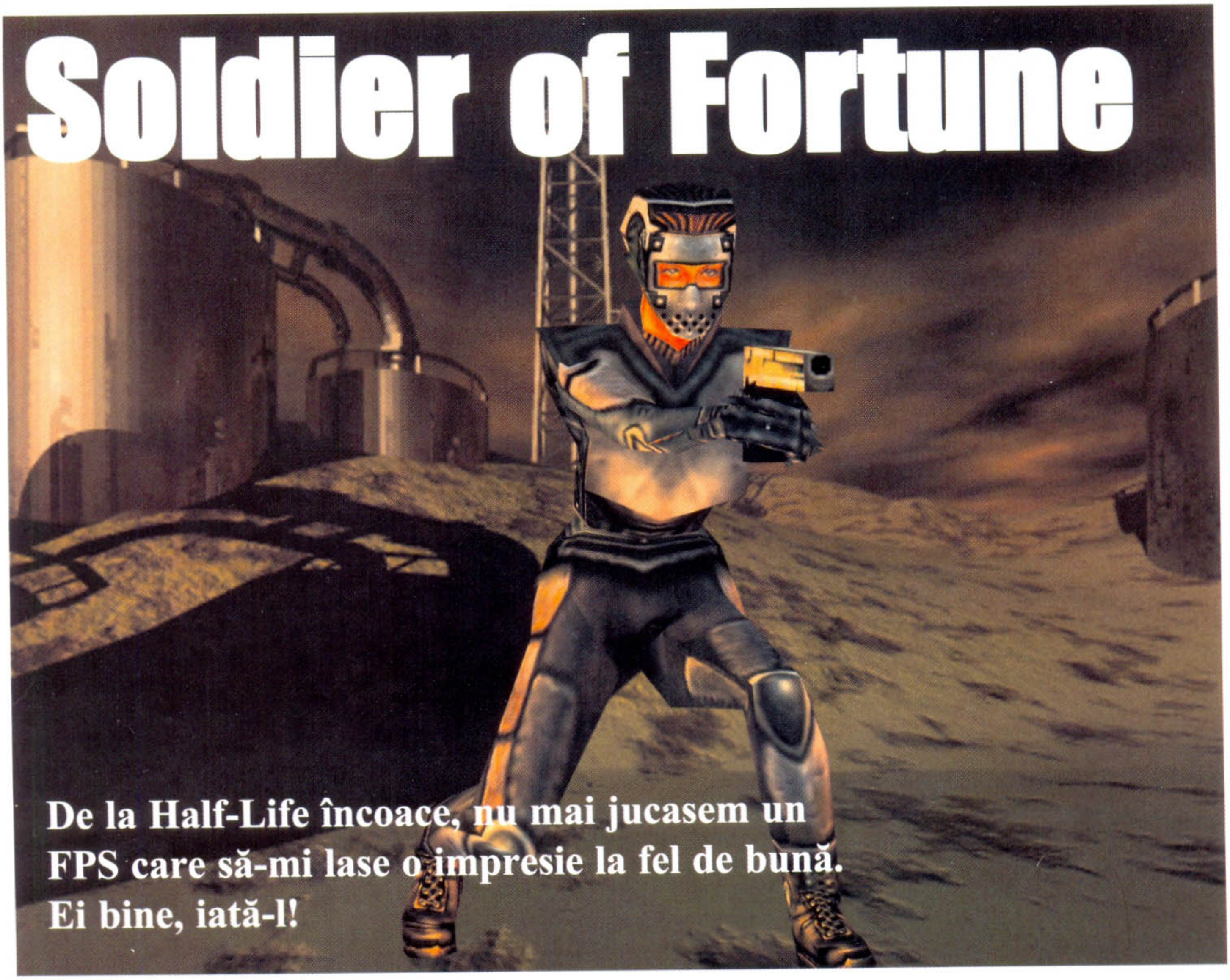
Producător: Capcom
Distribuitor:
Virgin Interactive
Ofertant:
Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
P 233, 64MB RAM Win95
Accelerare 3D: Da

Nota LEVEL

Grafică:	12/20
Sunet:	13/15
Gampley:	20/30
Feeling:	12/20
Storyline:	03/05
Impresie:	07/10

Total 67

Soldier of Fortune



De la Half-Life încoace, nu mai jucasem un FPS care să-mi lase o impresie la fel de bună. Ei bine, iată-l!

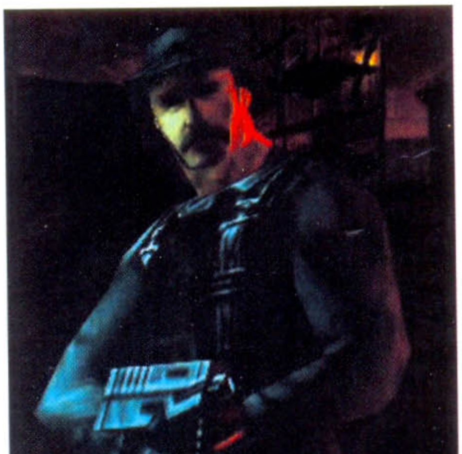
Este vorba despre producția celor de la **Raven Software**, care poate reprezenta o adevărată lecție pentru orice casă de jocuri care dorește să realizeze un titlu de calitate în categoria shooter-elor. Fără prea mari lipsuri la nici un capitol, *Soldier of Fortune*, căci acesta este titlul nostru (V-ați dat seama și singuri, nu?), beneficiază de un avantaj extrem de important. Într-o perioadă în care cea mai mare priză la gameri o au shooter-ele construite în jurul suportului pentru multiplayer, *Soldier of Fortune* reușește să se impună tocmai prin modul single. Acest lucru se datorează oarecum AI-ului, despre care o să discutăm ceva mai încolo, și mai ales storyline-ului extrem de bine gândit de către scenariștii de la **Raven Software.** Jocul ne va purta de-a lungul și de-a latul lumii în căutarea unor grupuri teroriste care amenință serios siguranța omenirii. Fiecare dintre misiunile jocului este strâns legată de cele anterioare. Aceste legături vor fi mai ușor de înțeles datorită secvențelor cinematice dintre nivele. Dar caracteristica cea mai lăudabilă a scenariului este realismul. Și cum, din păcate, violența este un fenomen destul de des întâlnit, un fenomen real, vom avea parte de o grămadă de violență virtuală în jocul nostru. Așa că haideți să vedem cum stau lucrurile!



Adevăratul John Mullins...

John Mullins...

Într-o perioadă în care terorismul devine o amenințare pentru integritatea omenirii, guvernele statelor încearcă să găsească soluții pentru stoparea unor astfel de organizații. Și cum pe cale oficială, sau mai bine zis legală, lucrurile erau destul de greu de urnit, se apelează la metode mai puțin ortodoxe. Una dintre aceste metode este înființarea unei organizații de mercenari care are misiunea de a elimina toate grupările teroriste ce prezentau un pericol din acest punct de vedere. Din această organizație, care se numește *Soldier of Fortune,* după numele celei mai cunoscute reviste despre arme, muniții, soldați plătiți și tot felul de alte chestii de acest gen care-i preocupă pe unii băieți de peste ocean, face



... și rezultatul, puțin întinerit

parte şi personajul pe care îl vei controla, John Mullins, care va fi ajutat până la un punct de Hawk, deoarece, până la urmă, acesta va deveni o victimă a acestei lupte. Trebuie să vă spun că Hawk este mentorul eroului nostru, unul dintre cei mai buni prieteni ai lui, şi un camarad de încredere când este nevoie. Ceea ce este interesant este că John Mullins a existat în realitate şi chiar a fost unul dintre cei mai apreciaţi luptători de elită pe care armata SUA i-a avut. Fost membru al trupelor SEAL, luptător în Delta Force, participant activ la conflictul din Vietnam, acesta a colaborat extrem de amabil cu cei de la **Raven Software.** Probabil că amabilitatea sa a fost alimentată cu ceva verde în cont, dar asta are mai puţină importanţă pentru noi. Omul a ajutat la naşterea unuia dintre cele mai spectaculoase titluri din categoria first-person shooter, motiv pentru care merită felicitat.

Ceea ce contează este că are loc un furt de proporţii dintr-o unitate militară, furt în urma căruia dispare tehnologie militară de ultimul tip, extrem de periculoasă dacă ajunge în mâinile cui nu trebuie. Şi ajunge în mâinile cui nu trebuie, în toate colţurile lumii. Cred că este limpede scopul nostru. Găsirea şi distrugerea acestor arme şi a celor care le deţin.

...şi indicaţiile lui

Faptul că John Mullins a lucrat cu producătorii titlului nostru se va vedea fără prea mari eforturi. În primul rând mă refer la tehnologia militară de ultimă oră pe care ne-au oferit-o spre „palpare". Arme de la cele mai comune, cum ar fi un pistol semiautomat sau o carabină, trecând pe la un „pistolaş" calibrul 45 sau o mitralieră grea de infanterie, care cu un singur glonţ poate zbura piciorul din şold inamicilor (şi care, între noi fie vorba, ar fi trebuit să aibă un oarecare recul), şi terminând cu arme ceva, ceva mai futuriste, bazate pe şocuri electrice, care nu au fost chiar pe gustul meu şi nici nu mi s-au părut nemaipomenit de eficiente, în sensul că damage-ul era destul de slăbuţ şi trebuia să tragi insistent într-un inamic pentru a-l doborî. Este drept, pe măsură ce obţineam arme mai grele şi inamicii mei dispuneau de armuri din ce în ce mai rezistente şi astfel deveneau tot mai greu de ucis. Chiar şi cu armura cea mai rezistentă, zona capului rămâne la fel de vulnerabilă, şi loviturile de fineţe rămân extrem de eficiente. Dar în anumite împrejurări acest lucru se va dovedi destul de greu de realizat, şi vrând-nevrând vom trage ca bezmeticii, numai să scăpăm cu viaţă. Faptul că aceste situaţii vor fi inevitabile este un aspect pozitiv din punctul meu de vedere.

Ceea ce este interesant în legătură cu armele din joc, este faptul că modul de ţintire este identic. Oricare armă poate fi folosită într-o împrejurare dată. Totuşi, puşca cu lunetă este de folosit la distanţe mari, spre deosebire de carabină care nu este deloc eficientă la depărtare, dar care dintr-un singur foc poate ucide doi-trei adversari la distanţe mici.

Deşi celor de la **Raven Software** nu li se poate reproşa nimic, poate că ar fi fost momentul să obţinem acea îmbinare de FPS cu jocuri gen *Delta Force*.



Ceea ce vreau să spun este că ar fi fost o adevărată plăcere să îţi poţi culca personajul pe burtă şi să poţi trage fără probleme din această poziţie.

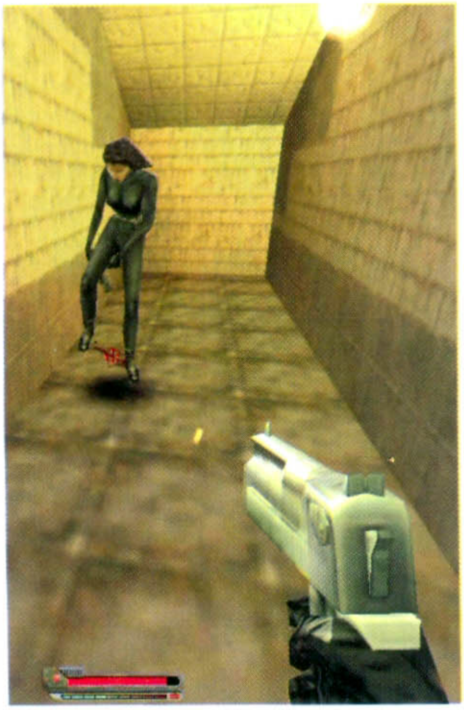
Despre armele futuriste, deşi nu sunt total de acord cu ele, nu pot spune cu toată gura că ele chiar nu există. Nimeni, sau aproape nimeni, nu poate şti ce arme au la dispoziţie cei din forţele speciale ale armatei SUA, sau ce arme se cercetează prin laboratoarele secrete din această ţară şi din alte câteva.

Pentru a ne uşura sarcina, avem la dispoziţie şi alte accesorii extrem de folositoare: grenade, explozibil plastic, flashbang-uri cu care i-am orbit pe băieţi (fără zahăr) după care i-am „lucrat" la cuţit, ochelari de vedere pe timp de noapte (pe care nu i-am folosit absolut deloc pe parcursul întregului de joc) şi nişte kit-uri medicale foarte utile. Am spus că am folosit destul de des cuţitul. Nu vreau să credeţi că sunt vreo fire violentă sau aşa ceva. Dar au existat situaţii în care rămăsesem pur şi simplu fără nici o armă. Este un adevărat spectacol să dai năvală între doi-trei adversari înarmaţi cu UZI-uri, doar cu cuţitul în mână, şi să tai în stânga şi în dreapta, la întâmplare, că doar-doar vei şi lovi ceva.

Despre cuţitul din joc, numai cuvinte de laudă.



Soldier of Fortune este singurul joc în care poți arunca cu cuțitul de la distanță. Și ceea ce este și mai frumos este că îl poți recupera după aceea. Poți să faci „arici" dintr-un adversar (ai la dispoziție 6 cuțite, deși nu știu pe unde le ține eroul nostru), după care îți vei recupera „țepii". Spun „arici" destul de serios, pentru că odată înfipt, cuțitul rămâne, și în cazul în care rana este destul de ușoară, personajul respectiv va avea



Joacă tanti cum îi cânt eu...

ceva fier în plus în organism. Bineînțeles că putem băga și niște plumb, să echilibrăm elementele.

AI (istețimea nenaturală)!

Despre AI-ul din joc am fost tentat inițial să spun că este destul de slab pentru o producție a timpurilor noastre. Personajele împotriva cărora aveam de luptat păreau destul de grele de cap. Chiar dacă intram în raza lor de vedere și apoi mă ascundeam după vreun colț, așteptau cuminți să reapar, fără să încerce să mă urmărească. Dar acest lucru s-a întâmplat doar la primele două nivele. Pe măsură ce înaintam în joc și treceam la un alt nivel, se modifica și comportamentul adversarilor mei. Întâi au început să mă urmărească, să nu mai aștepte după colțuri. Lucru care putea fi speculat ușor, prin folosirea unei grenade de mână. Apoi au început și ei să folosească grenadele, de care eram obligat să fug mâncând pământul. Am aplicat o altă tactică, și anume aplecatul după colț îmbinat armonios cu folosirea puștii cu lunetă, tehnică ce era finalizată cu lovituri de mare finețe. Mai greu era în momentul în care aveam de-a face cu mai mulți adversari, deoarece în momentul în care primul cădea, ceilalți începeau să alerge spre mine și erau destul de greu de nimerit cu aceeași armă. Adversarii au început și ei să folosească aceste aplecări, uneori cu rezultate surprinzătoare. Ceea ce m-a impresionat cel mai mult la AI-ul din *Soldier of Fortune* a fost comportamentul personajelor în momentul în care acestora le scăpa arma din mână. Din motive misterioase aceștia nu mai puteau recupera arma pierdută (cu vreo două-trei excepții pe parcursul întregului joc). Rămași fără apărare, aceștia făceau gesturi prin care își manifestau frica și mă implorau să le cruț viața (fiecare pe limba lui). Nu mică mi-a fost mirarea când, la o lovitură mai dură într-un picior, unul dintre soldații împotriva cărora trebuia să lupt, șchiopăta dintr-o parte în alta a încăperii fugind de mine. Imaginați-vă o încăpere pătrată cu un balcon continuu în interior. De-o parte eu, sau mai bine zis personajul meu, cu arma în mână, de partea cealaltă acest tânăr, șchiopătând, fugind în aceeași direcție cu mine, de frică să nu fie prins. Când schimbam eu direcția, o schimba și el. Atât de tare m-a impresionat acest gen de comportament, destul de real să recunoaștem, încât nu am avut inimă să-l „ucid" pe respectivul individ.

Gesturile sunt extrem de naturale și în momentul în care adversarii sunt răniți. O lovitură ușoară, în membre sau chiar în trup, îl va determina pe personajul respectiv să se vaite, să șchioapete sau după caz să se țină de mâini sau de burtă. Dar nu pierdeți prea mult timp uitându-vă la el, pentru că în câteva secunde e ca nou. Doar hainele rămân pătate cu sânge. Și uimitor este faptul că, deși răniți la o mână sau chiar la ambele, ei țin o mitralieră în mână și trag cu ea fără nici un fel de problemă. În schimb, dacă rana este mai profundă, și membrul respectiv este retezat sau personajului respectiv îi ies pur și simplu măruntaiele, atunci nu își va mai reveni cu siguranță.

Mă așteptam la o colaborare între NPC-uri, lucru care nu s-a întâmplat deloc în joc. În schimb, dorința adversarilor de a-mi ucide personajul este atât de mare, încât am întâlnit și situația în care pur și simplu cel care era chiar lângă mine a fost ucis de către colegii lui, aflați într-un exces de zel.



Deker

Este eroul negativ, mintea bolnavă din spatele întregii mârșăvi. Este șeful suprem al bandelor pe care le-am desființat pur și simplu, ca un apărător al dreptății ce sunt. Mai bine spus era, deoarece cu chiu cu vai l-am trimis după prietenul meu Hawk, pe care acest criminal l-a ucis fără ezitare. Dar până să vă povestesc cum l-am ucis pe individ, trebuie să vi-l descriu puțin.

În ciuda aspectului realist al jocului, Deker pare desprins dintr-un film SF. Dacă vreți, se aseamănă destul de izbitor cu omul-păianjen, doar cromatica hainelor diferă puțin. Adică exact cum nu ar fi trebuit să fie. Preferam un conducător uman, fără nici o armă, dar apărat de o grămadă de inși plini de draci. Un tip în costum, cu cravată, cum arată mari dictatori ai lumii. În schimb l-am primit pe acest personaj destul de nepotrivit în contextul jocului.

Nu este vorba, că apărat a fost destul de bine. Pe lângă o grămadă considerabilă de indivizi super-blindați, mai există și patru mitraliere ce trag continuu și care sunt destul de greu de distrus. Ei bine, spre rușinea mea, trebuie să recunosc în fața voastră că de acest nivel nu am reușit să trec inițial fără cheat-uri. Rușine mie! Vinovăția care m-a cuprins m-a determinat să revin și după eforturi titanice am biruit cinstit.

Cu totul altfel stă treaba cu Deker al nostru, care nu apare decât când toți băieții lui sunt gata. După o replică desprinsă din filmele de acțiune (Dacă vrei o treabă făcută ca lumea, o faci chiar tu!), el ne demonstrează valabilitatea zicalei „Câinele care latră nu mușcă". Nu că nu ar fi periculos, că doar are la dispoziție o armă din anii 2600 și ceva, dar mai este și blindat până-n dinți. Mai rău stă la capitolul inteligență. Doar să te lași în jos în vreun colțișor mai retras, și va trage ca bezmeticul pe deasupra ta. Altceva nu ai de făcut. Dă-i să zacă!



Ia uitați-l cum poartă armă albă fără jenă.

Joc în mulți(player)

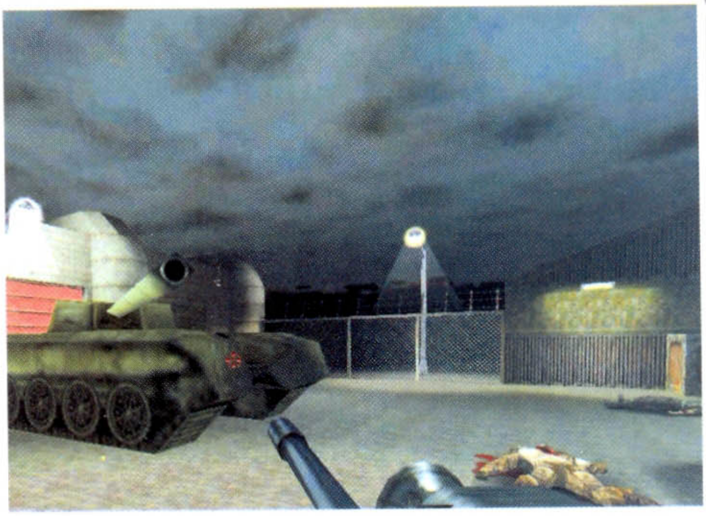
Sau multiplayer. Era de neconceput ca unui titlu aparținând categoriei FPS-urilor să-i lipsească tocmai acest aspect. Ba chiar mai mult, cei de la Raven Software s-au străduit să realizeze un multiplayer care să concureze de la egal la egal cu cel al producțiilor special gândite pentru așa ceva. Tocmai din acest motiv, există o multitudine de variante, pentru a elimina posibilitatea apariției monotoniei. Astfel, pe lângă tradiționalul Deathmatch se poate opta pentru modul Assasin, în care o echipă are de găsit și de ucis un anumit jucător, în timp ce cealaltă trebuie să-l apere, sau Arsenal, un mod în care doar anumite arme pot fi folosite.

Despre acest aspect nu mai trebuie spus decât că cei care au așteptat acest titlu pentru a-l juca cu vecinii sau cu prietenii nu vor fi dezamăgiți.

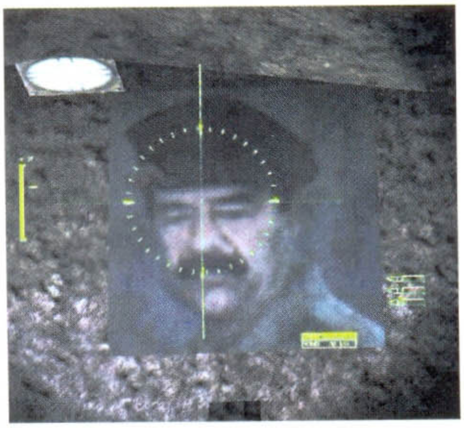
Graphically speaking

Aspectul grafic al jocului a întrecut cu mult așteptările mele. Folosind un engine îmbunătățit de *Quake 2,* jocul celor de la **Raven Softaware** se mișcă impresionant de cursiv și prezintă chiar și cele mai mici detalii ale mediului înconjurător sau ale personajelor. Singurele puncte slabe ale acestui engine sunt spațiile deschise mari care lipsesc (ca și în *Quake 2*), și momentele exploziilor majore din timpul secvențelor cinematice dintre nivelele jocului, momente în care aceste filmulețe se sacadează ușor.

Dintre detaliile care pentru unii pot fi extrem de neplăcute aș aminti o tibie sau un intestin rezultate în urma împușcării cu arme de calibru mai măricel, pete de sânge care se prelingeau pe pereți, aburul respirației unei santinele luată în luneta puștii mele, imaginea macabră a împușcării în cap cu o astfel de armă, o șapcă ce zboară extrem de natural de pe același cap și exemplele de acest gen pot continua. Cei mai slabi de înger pot folosi varianta non-violentă a jocului, care ne scutește de sânge, măruntaie și plăgi, dar nu cred că violența nu va mai exista. În fond este un shooter, în care tot gamerul știe că mare parte din timp îl petreci omorând alte personaje. *Soldier of Fortune* se apropie extrem de mult de realitate, lucru pentru care merită toate laudele, arătându-ne adevăratul sens al cuvântului violență, motiv pentru care unii îl vor găsi pe bună dreptate prea sângeros. Alții, printre care mă găsesc și eu, vor considera această violență adusă la limită în jocul nostru, o experiență destul de interesantă.



Vai bunico, da' ce țeavă pătrată ai!!!



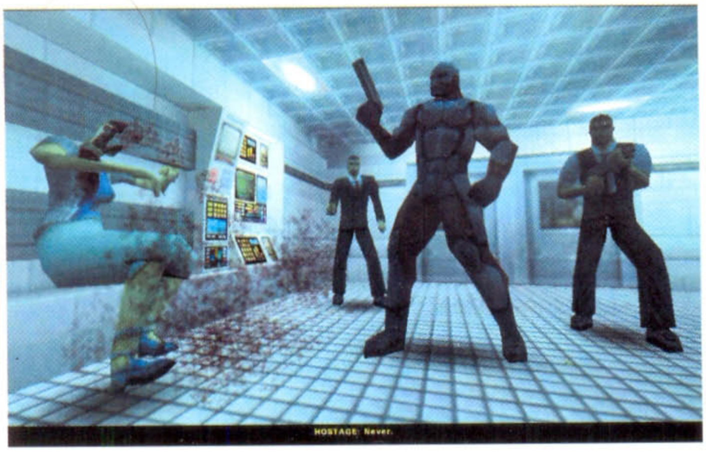
Sadam în vizorul americanului. Ar merge o aluniță între ochi?

Am detestat și voi continua să detest producțiile în care locul oamenilor este luat de tot felul de monștri, extratereștrii sau roboți. Cu toate acestea, încep oarecum să-i înțeleg pe creatorii unor astfel de jocuri. Una este să ucizi, dacă se poate spune așa, un robot, care în cel mai rău caz piere într-un scurt-circuit, și cu totul altceva este să zbori pur și simplu capul de pe umeri unui alt om. Am făcut această comparație cu gândul la jocuri, deoarece în realitate nici nu vreau să-mi imaginez așa ceva.

Singurul lucru care mai poate fi reproșat jocului prin prisma aspectului grafic ar fi forma ciudată a roților vehiculelor pe care le vom întâlni. Ca să fiu blând cu producătorii o să spun că această formă este octogonală, deși după cum se mișcă ai fi tentat să crezi că este vorba pur și simplu despre niște pătrate. Despre sunete numai de bine. Peste zgomotele specifice fiecărei arme se vor suprapune dialogurile inamicilor, fiecare în limba maternă (la golanii din stațiile de metrou americane am distins și ceva înjurături destul de „grele"), zgomotul propriilor pași și ceva zgomot de fond, caracteristic mediului în care ne aflăm. Personal nu cred că lipsește ceva. Țipetele de groază ale celor răniți sunt cu adevărat înfiorătoare și ne arată, dacă mai era necesar, durerea pe care inamicii noștri o suportă.

Cred că am terminat. Cum, încă nu ați făcut rost de joc? Ce mai stați?

Dr. Pepper



Unde nu-i cap, vai de picioare!

Date tehnice

Gen: FPS
Producător: Raven Software
Distribuitor: Activision
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351
Sistem recomandat: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, Placă 3D, Multiplayer, Win 95

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gampley:	29/30
Feeling:	20/20
Multiplayer:	04/05
Impresie:	10/10

Total 95

Review

Evolva

Acum 100 de ani, nimeni n-ar fi crezut că o vom putea clona pe Dolly. Oare acum suntem în stare să credem în... Evolva?



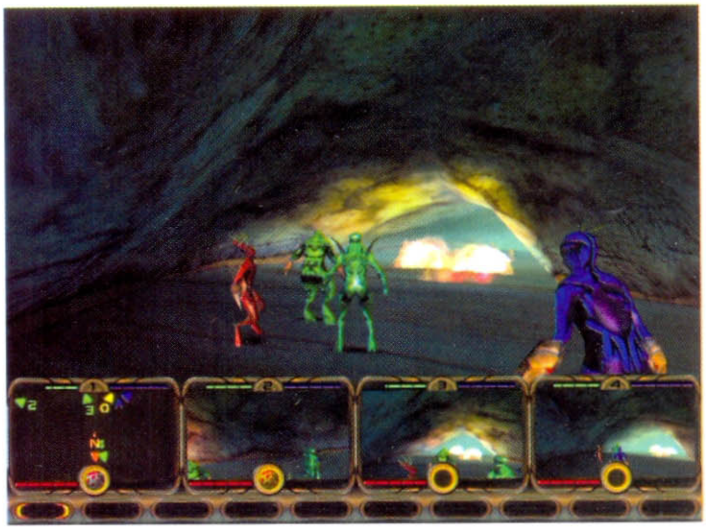
Nimic nu poate fi mai frumos decât un week-end în natură alături de familie sau prieteni. Să alergi desculț prin iarba umedă de roua dimineții, să bei apă limpede de izvor, să stai seara în jurul unui foc depănând amintiri. Din păcate, aceste mici oaze temporale în sânul mamei Naturi sunt din ce în ce mai rare, din diverse motive pe care nu are rost să le enumăr acum. Stau și mă întreb însă, câți dintre noi realizează imensitatea acestui proces ce înseamnă evoluția naturală? Câți dintre noi s-au întrebat cum și de ce arată așa trandafirul cel roșu pe care l-a oferit iubitei? De ce avem oroare de șobolani? De ce pisica mănâncă șoareci? De ce câinele urăște pisicile?... și așa mai departe. Cine a decis aceste lucruri, cum s-a ajuns aici și mai ales... când?

Naturii i-au trebuit milioane, chiar miliarde de ani pentru a reuși să creeze această lume minunată în care trăim noi acum. Unele specii au evoluat fantastic de mult în timp, altele au dispărut, iar altele au rămas la fel ca în anii lor de glorie. Poate ați sesizat numărul de ani pe care l-am menționat: MILIOANE. O perioadă de timp pe care mintea umană încă nu reușește să o cuprindă. Ce-ar fi însă dacă această evoluție s-ar produce instantaneu? Ce-ar fi dacă printr-o simplă meditație budistă ne-am putea transforma într-o ființă superioară? Ce-ar fi dacă Robotul cel Rău din Terminator II ar deveni realitate? Nu putem ști. Însă acest lucru nu ne împiedică să visăm, iar ingineria genetică ne dă speranțe într-un asemenea viitor. Omul însă este incorigibil, pentru el orice descoperire are potențial militar. Și uite așa ajungem la mutanții genetici, niște posibili super-luptători ai viitorului. Acești mutanți sunt și eroii principali ai produsul oferit de către **Virgin Interactive**, *Evolva*.

Evoluție sau involuție?

Atunci când **Virgin Interactive** a dat undă verde acestui proiect, se dorea a fi





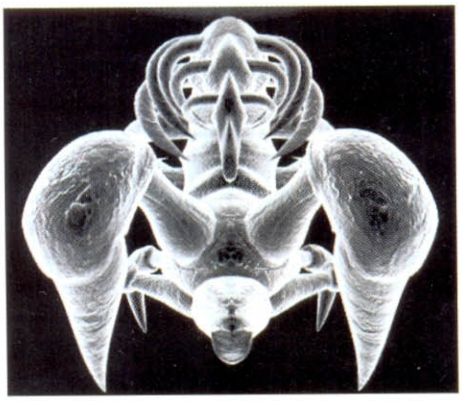




poate unul dintre cele mai originale jocuri din ultimii ani. Şi avea toate premisele de a reuşi, începând de la idee, scenariu şi până la realizarea tehnică. *Evolva* este un joc cel puţin ciudat. De altfel, **Computer Artworks**, producătorii acestui joc, sunt recunoscuţi pentru lucrul cu materia organică, cei doi fondatori ai companiei fiind absolvenţi ai prestigioasei Universităţi Cambridge cu diplome în inginerie genetică. Pentru *Evolva*, producătorii au folosit ceea ce este cunoscut sub numele de A-Life Technology, un engine creat iniţial pentru aplicaţii non-gameristice. Acesta trebuia să implementeze adversarilor un comportament cât mai uman, un vis care durează deja de prea multă vreme. Un monstru singuratic ar fi ceva mai reticent în a-ţi ataca grupul, pe când unul care-şi ştie spatele asigurat va fi mult mai îndrăzneţ. Dacă prima bucăţică a acestei afirmaţii, cea cu reticenţa nu am prea observat-o, în schimb cea cu hoardele de inamici năvălind brusc peste mine am simţit-o din plin, pe pielea mea. Tot acest engine se ocupă şi de metamorfozele întâlnite pe parcursul jocului, dar... toate la timpul lor.

Poveste clasică

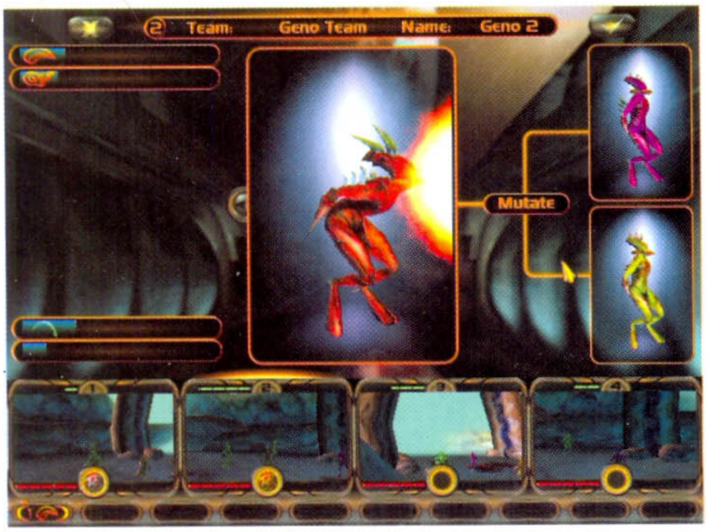
Intriga jocului este cea clasică. Ceva pute în Danemarca, iar tu eşti singurul suficient de fraier să te afli la locul nepotrivit în momentul nepotrivit pentru a deveni salvatorul lumii. Undeva, într-un viitor îndepărtat, o nouă formă de viaţă a fost descoperită. Mai bine spus, un parazit, care infestează planetele, se dezvoltă după care îşi împrăştie sporii prin galaxie în căutarea altor corpuri cereşti bune pentru însămânţare, neuitând să distrugă planeta de pe care



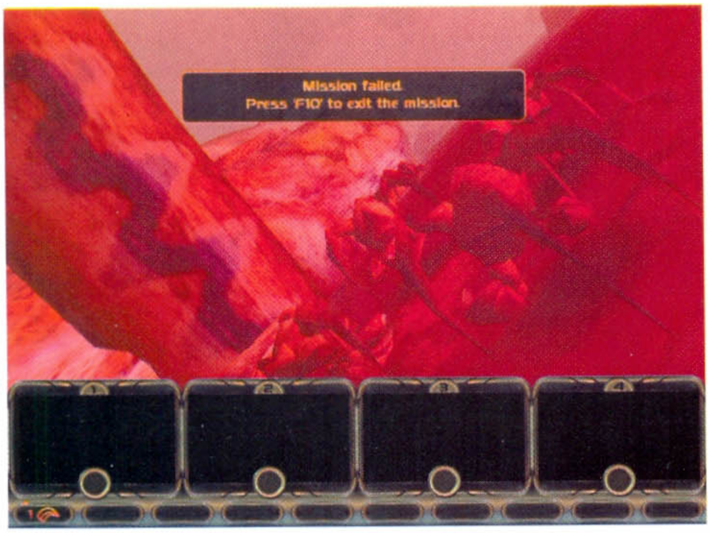
a plecat. Nu ştiu prin ce împrejurare, tu orbitezi tocmai una dintre planetele nou „colonizate", iar de la Centru vine imperativ comanda de distruge parazitul şi a proteja flora şi fauna indigenă. Uşor de zis... Norocul tău că la acea dată ingineria genetică a făcut paşi importanţi înainte şi deja la bordul navei tale se află cel mai bun produs al acesteia: Genohunterii.

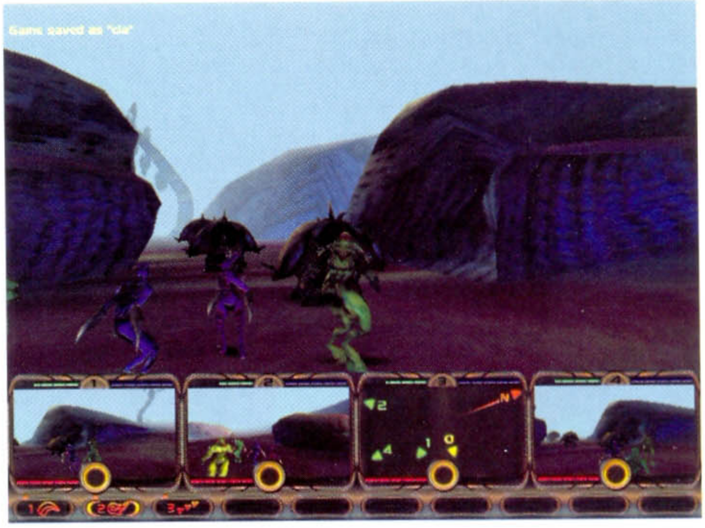
Genohunter

În traducere, pentru cei care nu ştiu, genohunter înseamnă vânător de gene şi asta şi sunt efectiv. Fiindcă, odată ce au eliminat adversarul, îi absorb genele şi le folosesc pentru a dobândi calităţile celui doborât sau pentru a şi le îmbunătăţi pe cele deja existente. Acest concept este remarcabil şi inedit în această lume a jocurilor. Să iei adversarul, să-l măcelăreşti pentru ca apoi să-i extragi ADN-ul. Cu fiecare gram de cod genetic absorbit Genohunterul va deveni mai bun, întruchipând luptătorul perfect... soldatul universal. Nu numai adversarul poate fi sărăcit de comoara genetică, ci şi fauna locală aşa că nu trebuie să ai prea multe remuşcări în a gâtui câte un animal nevinovat. Practic, orice specie întâlnită îţi oferă o caracteristică nouă, un fel de păianjen uriaş le va da posibilitatea Genohunterilor să-şi morfeze nişte gheare, un struţ galactic le va oferi şansa vitezei şi multe altele. Toate armele sunt obţinute prin intermediul ADN-ului inamic şi dacă, cel puţin iniţial se integrau perfect în „organicul" jocului, cu timpul au devenit armele banale ale oricărui FPS. Acea gheară imensă care le creşte Genohunterilor din braţ sau posibilitatea de a scuipa flăcări merg bine, în schimb, laserul care le iese din mână pare un pic cam deplasat. Partea cea mai reuşită









a realizării Genohunterilor este metamorfoza. După ce a inhalat ADN-ul pentru metamorfoză, va trebui să intri într-un ecran special unde ți se vor crea două posibile ramuri de dezvoltare a Genohunterului (una în general mai ofensivă, iar cealaltă mai defensivă). Poți merge pe oricare dintre ramuri cât de departe vrei până găsești transformarea optimă. Odată acceptată, metamorfoza se realizează instantaneu printr-un splash luminos imens, în urma căruia Genohunterul se procopsește cu noi atribute, pe lângă antenele, aripioarele și tubulețele adiacente. Chiar și schimbatul armelor implică o metamorfoză, de dimensiuni mai reduse. Ai selectat laserul și vei vedea cum brațul drept se va transforma într-un tun devastator. Fiecare armă are și un maximum charge, în urma cărui lovitura, chiar dacă va consuma enorm de multă energie, este ucigătoare.

Pe urma vânatului

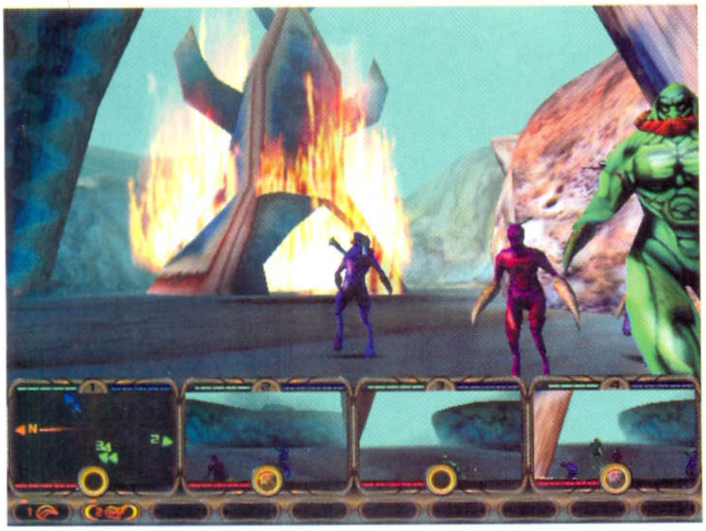
Eh... Genohunterii ăștia chiar par niște mașini de ucis perfecte. Și ai sub control nu unul, ci patru dintre aceștia, unul deștept, unul rapid, unul agil și ultimul puternic. Aceștia vor fi mâinile, picioarele și creierul tău pe parcursul tuturor misiunilor. Nu toți deodată, ci doar câte unul, pe rând, în funcție de care ai nevoie. Controlul lor este extrem de ușor, practic cine are experiență în shootere nu va întâlni nici o problemă în a-i mânui. În mod normal, cei trei genohunteri pe care nu-i controlezi te vor urma fidel. Dar pot fi degrupați, aranjați în echipe, puși să păzească fără nici o problemă (de mare ajutor sunt hotkey-urile). Chiar dacă te îndepărtezi foarte mult de coechipieri, vei ști în orice moment ce fac aceștia datorită a patru monitoare așezate în josul ecranului (câte unul pentru fiecare genohunter). Am rămas foarte plăcut surprins de AI-ul genohunterilor (chiar și de cel al monștrilor). Lăsasem la un moment dat pe doi dintre ei să păzească un canion și au detectat inamicul. L-au urmărit, l-au eliminat după care s-au întors frumos exact în locul în care îi lăsasem. Altădată alergam toți pe marginea unei prăpăstii și trebuia să facem o buclă pentru a o ocoli. Când am ajuns pe partea cealaltă Genohunterul meu cel agil mă aștepta cuminte acolo deja (sărise peste prăpastie).

Misiunile au obiective multiple, pe care le afli ca de obicei într-un briefing la începutul fiecăruia, dar și în timpul derulării acțiunii. Atingi primul obiectiv, ți se va dezvălui următorul și tot așa până la boss-ul final. Problema este că, deși sunt foarte variate aceste obiective (distrugere, escortă, protecție, recuperare etc.), în 90% din cazuri se reduc la măcelărirea paraziților gardieni ai plantei (adevăratul parazit). Iar pe deasupra curba ascendentă a dificultății nivelelor mi s-a părut parcă prea... abruptă. De la prima misiune în care dacă am întâlnit unul sau doi adversari, pe la a treia ajunsesem să salvez aproape la orice pas. Energia vitală, sub forma unor ciuperci săltărețe, este din ce în ce mai greu de găsit, iar hoardele de monștri tot mai dese și mai greu de depășit.

Misiune îndeplinită

Evolva este o adevărată pată de culoare pe piața jocurilor. A reușit, în parte, să ducă o idee îndrăzneață și inedită până la capăt. *Evolva* este o realizare de excepție nu numai ca joc, dar și din punct de vedere tehnic. Soundtrack-ul este format din melodii techno foarte vivace și antrenante, iar grafic nici nu mai vreau să vorbesc. Cu o placă 3D respectabilă (Voodoo 3 3000 sau GeForce) Evolva este o adevărată încântare, chiar dacă paleta de culori se rezumă doar la trei: roșu, albastru și verde (culorile organice), și bineînțeles toate combinațiile posibile ale acestora. În consecință, nu ne mai rămâne de făcut decât un singur lucru... Să căsăpim nenorocita aia de plantă! Numai să nu vă prindă Greenpeace...

Claude



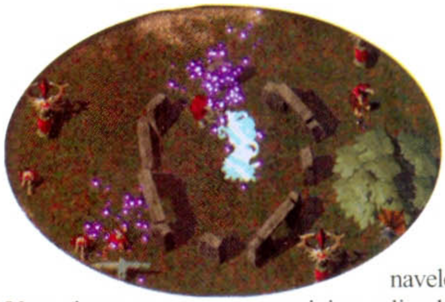
Date tehnice

Gen: action
Producător: Computer Artworks
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01-3147699
Hardware: Pentium II, 300 MHz, 64Mb
Accelerare 3D: da
Multiplayer: da

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	18/20
Multiplayer:	04/05
Impresie:	09/10
Total	89

Total Annihilation Kingdoms: The Iron Plague



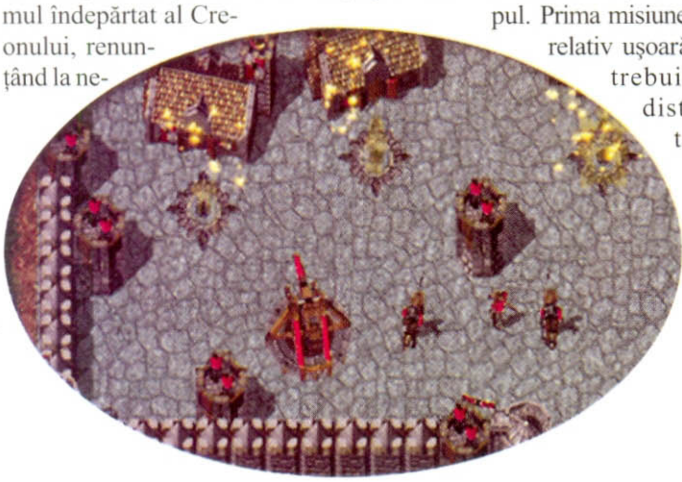
Poate că teroarea a dispărut, dar, în regatul Darien, încă există răzbunarea

Marele Război a luat sfârșit și refacerea regatului Darien a început. Croniții, o a cincea rasă, nedescoperită până acum, amenință și puținul care a rămas din forțele Darien-ului. Ei folosesc forțele magice într-un fel nemaivăzut până acum, amenințarea există și tu tocmai ai fost investit în funcția de conducător al forței care va răspunde amenințării creonite! Pe cai!

„Pe noi ne-a uitat timpul și noi l-am uitat pe el..." - Zhon

Veruna, Aramon, Zhon și Taros, acestea erau cele patru case regale care stăpâneau peste regatul Darien. Noile forțe cu care te vei confrunta sunt foarte puternice, iar mixtura mașină-om este pe alocuri înspăimântătoare. Câteva unități parcă sunt desprinse chiar dintr-un joc care are la bază engine-ul *Advanced Dungeons & Dragons,* altele parcă le-am văzut chiar ieri într-un joc de *Magic: The Gathering,* deci, nimic nou pe frontul de vest (asta dacă Creonia ar fi spre vest)!

Dar să încerc să te luminez și pe mătălică, stimate fan de RTS-uri. Povestea este chiar simplă. Garacaius, Împăratul-Mag al Darien-ului, și tatăl celor Patru Monarhi, tocmai și-a început noua lui viață pe tărâmul îndepărtat al Creonului, renunțând la nemurire. Civilizația creonită este bazată pe știință și rațiune. Ei nu folosesc mana pentru magia spectaculoasă cu care am fost obișnuiți în *Total Annihilation Kingdoms.* Ei utilizează rațional mana, ca pe o resursă.



Noutăți și ... nu prea

Interfața nu a fost schimbată foarte mult, lucru de altfel normal, deoarece este vorba doar despre un expansion pack. Poate că vom vedea ceva cu totul nou în *Total Annihilation Kingdoms 2,* dar, până atunci va fi necesar să ne mulțumim cu acest „expansion pack"! Și dacă tot suntem la capitolul „expansion pack", ar trebui să spun că va trebui să instalați înainte *Total Annihilation Kingdoms* pentru a putea savura *Iron Plague.* Indicatorul de „loading" este acompaniat vizual de un vitraliu care se colorează pe măsură ce fiecare misiune se încarcă. Fiecare misiune are câte un film de prezentare care îți prezintă „situația de pe câmpul de luptă". Deși nu sunt extraordinare din punct de vedere al calității grafice, aceste filme își îndeplinesc misiunea principală, și anume aceea de umplutură. Strategia nu s-a schimbat prea mult, vei putea în continuare să formezi „selecții", dar nici să nu te gândești că le vei putea accesa rapid, ca la *Starcraft*! Selecțiile va trebui să ți le cauți pe hartă, neexistând nici o combinație rapidă de taste care să poziționeze camera asupra lor. Trebuie să fii foarte atent pentru ca „mana" să nu stea nefolosită, pentru că, oponentul tău, adică PC-ul, n-o să „stea cu RAM-urile în sân" (nu puteam să spun „cu mâinile în sân", nu?) și o să construiască forțe tot timpul. Prima misiune este relativ ușoară: va trebui să distrugi toate navele Veruniene pentru ca nici una din ele să nu atingă țărmul. Vei avea la dispoziție un dragon și o navă „Cult of Lokken Ship". Dacă nu te bagi în mijlocul navelor inamice, totul se va termina cu bine pentru tine. În schimb, de la misiunea a doua tactica se va schimba total, și va trebui săți arunci în luptă forțele armate pentru a avea o șansă de câștig, deoarece forțele inamice îți sunt cu mult superioare. Cât despre unități, n-am ce să spun decât că, după ce le vezi în mijlocul luptei, o să-ți dai seama de ce producătorii i-au dat numele de *Iron Plague!* Doar câteva denumiri cum ar fi Iron Clad, Stern Wheeler, Automaton, Gatling Crossbow, Shock Trooper sunt suficiente pentru a trezi interesul oricărui gamer căruia i-au trecut prin mâini RTS-uri de calitate!

Ceea ce m-a deranjat pe tot parcursul jocului este „fog-of-war"-ul care nu are o funcție prea bine definită. De multe ori forțele tale vor trage după unități pe care tu nu le vezi, sau, mai rău, vor fi lovite de proiectile venite „din ceață". Da, din ceață, pentru că tu nu vezi unitatea care trage în tine, ea stând ascunsă sub voalul „ceței de război"! Păi, e cinstit, frate RTS-ist?

Poate că modulul de multiplayer va avea mai mult succes în rândul fanilor genului RTS, în *Iron Plague* fiind incluse nu mai puțin de 180 de hărți special concepute pentru The Darien Crusades, un mod de multiplayer on-line oferit gratuit pe site-ul celor de la **Cavedog Entertainment**!

K'shu

Date tehnice

Gen: add-on / RTS
Producător: Cavedog Entertainment
Distribuitor: GT Interactive
Ofertant: Best Computers
Tel 013147698
Fax. 013147699
Sistem recomandat: Pentium 233 MHz, 32MB RAM, DirectX 7.0
Multiplayer: DA

Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	15/20
Storyline:	03/05
Impresie:	05/10
Total	**71**



Slave Zero

500 de ani în viitor!

Sau mai bine zis cea mai uzuală și comodă metodă de a obține un scenariu pentru un joc: SF-ul ieftin. Lucru pe care îl detest oarecum. Am impresia că producătorii de jocuri optează prea des pentru această metodă.

Aștept câteodată un scenariu mai muncit, mai original, și obțin doar o grămadă de roboți care se luptă într-un oarecare context, lipsit de orice importanță. Cam acesta este și cazul lui *Slave Zero*, care în ochii mei are doar de pierdut din cauza scenariului. Și este păcat! Dar cum eu sunt un băiat subțire, ca bugetul țării noastre, o să încerc să trec peste această supărare și să vă prezint caracteristicile acestui titlu. Și o să încep chiar cu storyline-ul, deși nu are nici cea mai vagă legătură cu jocul în sine. Așadar...

În orașul Megacity 51-9 (pitoresc nume), SovKhan (om sau instituție!?!) conduce cu autoritate Prima Dinastie Corporată. Fiind un puternic complex militar, Megacity 51-9 poluează extrem de mult atmosfera. De aceea, Gardienii, un grup ai căror strămoși fuseseră niște preoți războinici cunoscuți pentru puterea minții, și-au propus să distrugă orașul și pe conducătorul acestuia.

Pentru a contracara atacurile Gardienilor, SovKhan a apelat la Dark Matter, o companie care producea niște combinații între oameni, luați în sclavie, și roboți (metal ekoskeletons).

Chiar dacă sunt înzestrați cu o inteligență mult superioară mormanelor de fiare, Gardienii nu pot lupta de la egal cu Sclavii, deoarece puterea acestora este net superioară. De aceea, ei apelează la o șmecherie. Fură unul dintre Sclavi, îl pun pe Chan, cel mai bun pilot al lor să mânuiască drăcia, și-l trimit la luptă. Este ultima lor speranță.

Este *Slave Zero*!

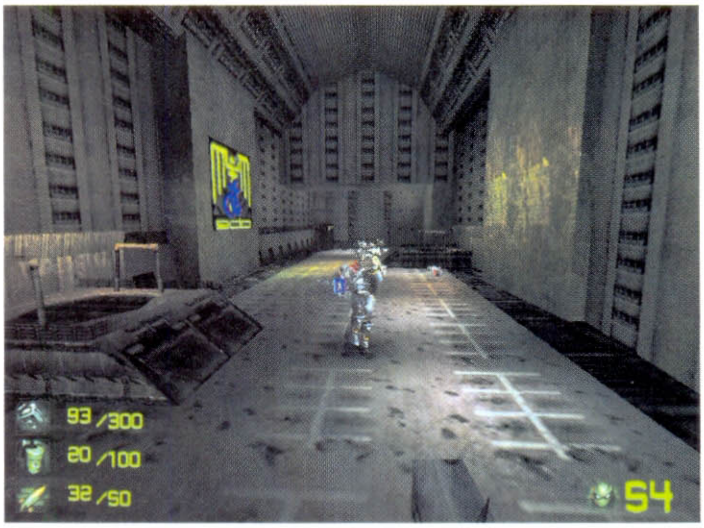
Confuzie ca-n anii 2500

Sunt sigur că majoritatea cititorilor noștri ar fi putut inventa un scenariu măcar la fel de bun. De aceea așteptam ceva mai mult de la o casă de jocuri cum este **Infogrames.** Sunt și mai sigur că nici unul dintre voi nu și-ar putea da seama care este povestea care stă la baza titlului respectiv numai urmărind filmul de introducere al jocului, în care o mână de chinezi îmbrăcați în straie populare ciripesc ceva pe păsăreasca lor. A trebuit să apelez la manual

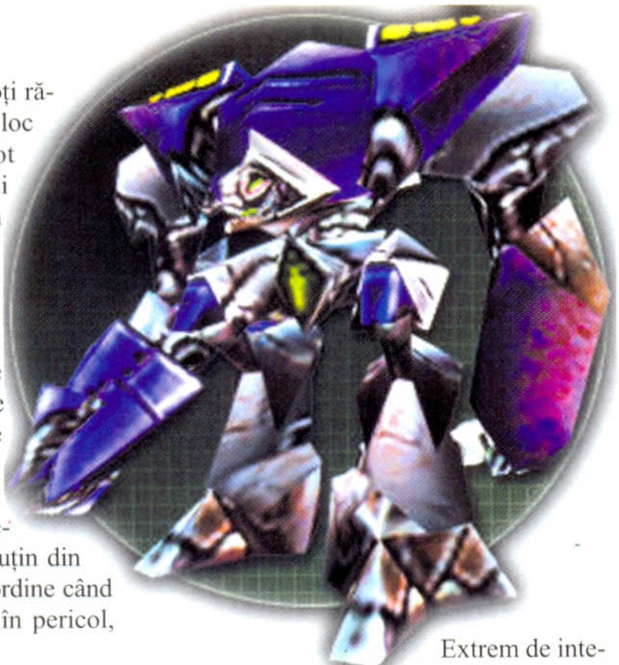


pentru a descâlci cât de cât ițele destul de încurcate din Megacity 51-9.

Și acum să trecem la joc. Acesta are o structură lineară, fiind împărțit în mai multe nivele. Demn de luat în considerare este faptul că producătorii, deși au oferit o libertate de mișcare maximă gamerului, nu s-au străduit deloc să-i facă viața mai amară, în







sensul că nici să vrei și nu te poți rătăci. Poți veni printr-un singur loc și te poți duce mai departe tot printr-unul singur. Nimic mai simplu! În timpul nivelelor din joc sau între acestea vom mai avea parte de câte o secvență cinematică, pe parcursul căreia o voce blondă ne va comunica anumite instrucțiuni ce trebuie urmate. Dacă luăm în considerare tonul imperativ folosit de către ființa respectivă și faptul că nu uită niciodată să folosească cuvântul „sclav" când ni se adresează, s-ar putea să ne ieșim puțin din pepeni. E ușor să stai și să dai ordine când altul își pune permanent viața în pericol, cucoană!

Jocul oferă gamerului posibilitatea de a opta între o perspectivă la persoana întâi și una la a treia. Mai oferă o grămadă de arme și up-grade-uri, despre care nu o să vă povestesc eu, că o să aflați și singuri.

O să mă opresc asupra AI-ului puțin. Păi, or fi ei roboți dom'le, dar totuși, suntem în anii 2500, ar fi putut să fie, cât de cât, mai deștepți. Două lucruri știu să facă roboții respectivi (sclavii). Să fugă spre noi și să tragă. Ei și dacă unii fug și alții trag, iese o drăgălășenie de măcel. Adică se omoară și între ei fără nici o jenă. Ca să nu mai pomenesc nimic de vreo intenție de a colabora între ei!



Grafică și engine

La aspectul grafic al jocului este mai mult de discutat. Există și părți pozitive, dar și defecte. În primul rând, cuvinte de laudă pentru engine-ul din joc. Acesta a permis producătorilor crearea unor spații largi, chiar foarte largi. Acțiunea se va desfășura pe străzile orașului, străzi pe care lumea își va vedea de treburi până în momentul în care vom interveni noi. Mașini, pietoni și alte vehicule, chiar și șoselele pot fi afectate în urma contactului cu robotul nostru sau cu armele acestuia. Extrem de interesant este faptul că AI-ul acestora este egal cu zero. Adică, undeva pe o autostradă am distrus o mașină. Toate care veneau din urmă intrau în ea și se auto-distrugeau. O frână, o evitare? Nici vorbă!

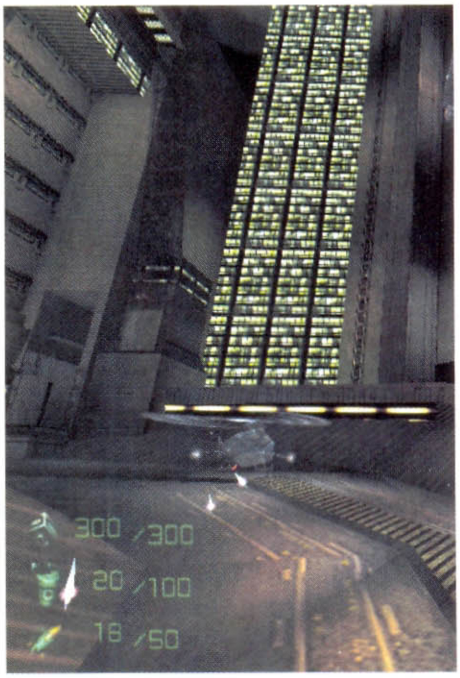
Deși calitatea imaginii este bună, m-a uimit forma colțuroasă, accentuat de colțuroasă, a tuturor obiectelor din *Slave Zero*. Cred că dacă o asemenea mașină ar fi existat în realitate, ne-am fi tăiat în marginile ei.

Sunetele sunt destul de reușite. Se aud de toate: bubuituri de la explozii, motoare



de la nave, vocea blondă care dă indicații, sclavii adverși care îngână anumite vorbe lipsite de sens în limbajul lor metalic zumzetul orașului plin de viață, precum și țipetele de groază ale locuitorilor, a căror viață este puternic afectată de luptele dintre roboții gigantici care se dau pe străzi, astfel încât nu cred că mai lipsește ceva din partea audio a jocului.





Concluzia este destul de simplă. Un joc făcut fără prea mari eforturi din partea producătorilor (nici măcar multiplayer nu s-au străduit să-i facă), **Infogrames**, care poate prezenta interes pentru unii dintre noi. Sau mai bine zis voi, căci eu mă exclud din această categorie.

Peppe Zero



Date tehnice

Gen: Cafteală cu roboți
Producător: Infogrames
Distribuitor: Infogrames
Ofertanți: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Monosit Comipex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:
Pentiu II 300 MHz, 64 MB RAM, Placă 3D, Win 95

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	19/30
Feeling:	12/20
Storyline:	02/05
Impresie:	07/10

Total 68

Review

Superbike 2000



Nu credeam să am ocazia de a merge vreodată cu 300 la oră! Şi...

Doamne, cât de mult mi-a plăcut. O senzaţie unică care nu poate fi definită, dar care reuşeşte atât de bine să facă să „clocotească" sângele nostru de vitezomani. De-a lungul timpului au apărut pe piaţa simulatoarelor de motociclete o mulţime de titluri pe care nu mai este cazul să vi le reamintesc (dar, oricum, am să o fac: *Motocross Madness 2, Moto Racer 2*) şi care au mers la inimă fanilor acestui sport cu motor pe două roţi.

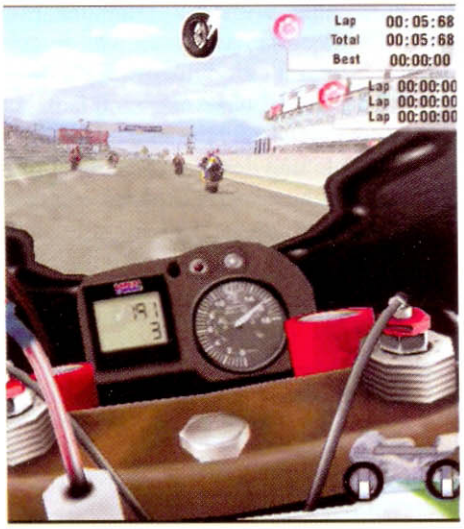
Dintre acestea v-aş aminti, totuşi, un singur titlu care poartă tot semnătura celor de la **EA Sports**, unul dintre cele mai reuşite simulatoare moto ale anului 1999 şi care după părerea mea a „cam" făcut legea în acest domeniu.

Numele său: *Superbike World Championship*. De fiecare dată, această casă celebră de jocuri a reuşit să ne prezinte ceva nou, ceva care ne-a oferit posibilitatea de a ne implica în acest spectacol şi de a participa (chiar dacă doar virtual) la aceste curse. Acum a venit rândul lui *Superbike 2000* pentru a fi pus pe standul de probă. Rezultatele testului le puteţi afla peste câteva momente.

Succesul acestor titluri anterioare a fost dat în primul rând de calitatea grafică, de realism dar şi de modul în care a fost surprinsă „febra" acestui gen de curse. Sunt convins că sunteţi de acord cu mine când spun că versiunea anterioară care purta numele *Superbike*, mai precis *Superbike World Championship*, a surclasat fără probleme toate simulatoarele de motociclete apărute până în acest moment.

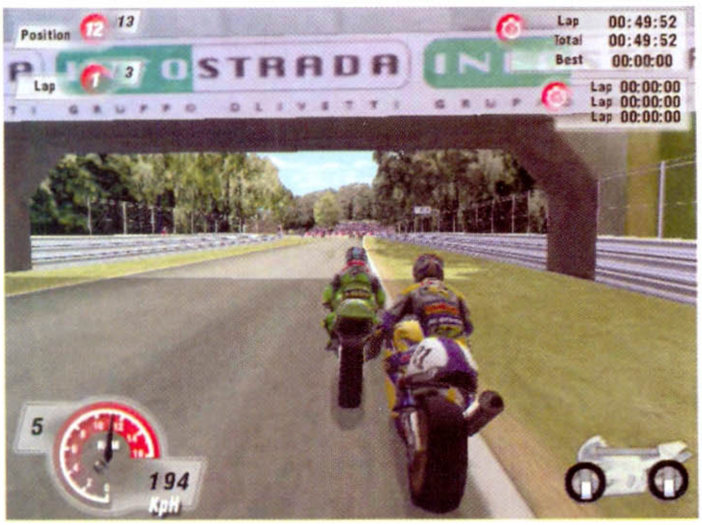
100... 200... 300 km/h!

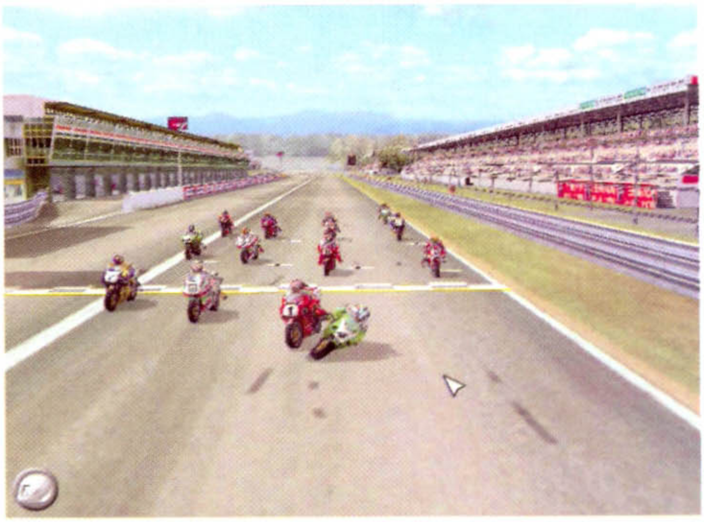
În ciuda faptului că eu sunt un fan consacrat al simulatoarelor auto, nu am putut să nu îmi îndrept atenţia şi asupra unei alte modalităţi de exploatare a senzaţiei de viteză reprezentată de simulatoarele de motociclete. Problema este dacă producătorii de jocuri au reuşit sau vor reuşi să realizeze un astfel de

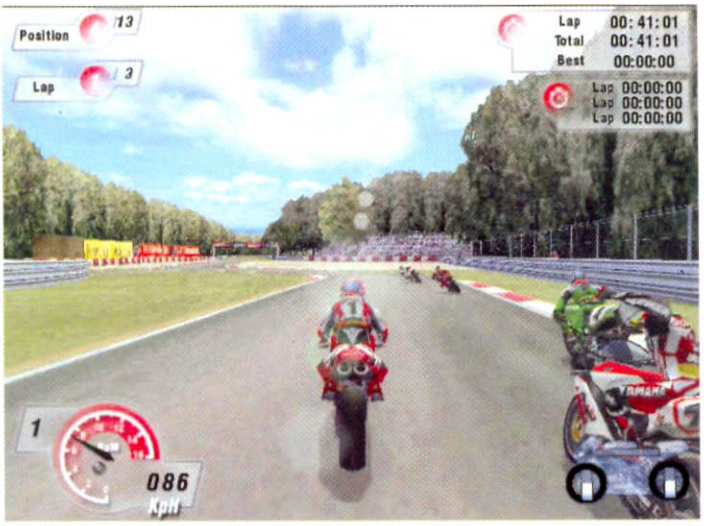


joc suficient de complex încât să redea cât mai fidel realitatea din marile curse de motoare. Cert este că foarte mulţi au încercat, însă puţini au reuşit să se apropie de ceea ce ne dorim de la un joc cu motociclete şi să realizeze un simulator adevărat. *Superbike 2000* este un titlu care poate fi jucat de o categorie largă de gameri şi asta datorită numeroaselor opţiuni de care dispune acest joc. Astfel, în ciuda faptului că avem de-a face cu un simulator get-beget, *Superbike 2000* poate fi jucat (la fel ca şi alte jocuri din această categorie) şi ca un arcade. Aviz începătorilor! Poate că aşa cei care sunt mai puţin îndemânatici când este vorba de un vehicul pe două roţi vor reuşi să rămână cu „capul sus" şi implicit să termine o cursă fără a „muşca" de foarte multe ori din asfalt. Dar cât de greu poate fi? Este la fel ca mersul pe bicicletă, cu excepţia faptului că bicicletele din acest joc pot atinge viteze mai mari 300 km/h.

Superbike 2000 ne oferă posibilitatea să alergăm pe circuite celebre ale campionatului mondial de motociclism din 1999 (Philip Island, Donington, Monza, Brands Hatch, Assen, Misano, Hockenheim, Laguna Seca, A1 Ring, Kyalami şi Nurburgring), circuite pe care au concurat şi concurează celebri piloţi de motociclism ai momentului. Bineînţeles că pentru a concura vom avea nevoie de o motocicletă. Tocmai de aceea realizatorii jocului ne pun la dispoziţie şase modele celebre de motoare care după părerea mea nu mai au nevoie de nici o prezentare, dar... iată-le: Aprilia, Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki şi Yamaha. Pentru fiecare dintre aceste echipe există un









anumit număr de piloți din care îl vom putea alege pe cel care să concureze pentru noi. Acești piloți sunt în număr de 25 și sunt împărțiți pe echipe astfel: Aprilia - 1, Ducati - 10, Honda - 3, Kawasaki - 4, Suzuki - 3 și Yamaha - 4.

Încă o curbă cu genunchiul... la piept

După ce vom alege echipa pentru care dorim să alergăm și, evident, pilotul care să conducă motorul nostru, vom începe direct cursa fără a face nici un fel de setare tehnică a motocicletei. Da, da, ați înțeles bine! Din păcate nu vom putea să trecem pe la garaje pentru ca împreună cu mecanicii noștri să pregătim motorul pentru cursă, lucru care pe mine personal m-a deranjat. Iată că la acest capitol cei de la **EA Sports** s-au dovedit a fi destul de leneși. O bilă neagră, domnilor! Drept urmare, va trebui să ne mulțumim cu setările tehnice oferite de *Superbike 2000.*

Ce mi-a plăcut foarte mult a fost comportamentul motocicletei care este cât se poate de real. Când spun asta mă refer în primul rând la modul în care reacționează la comenzi și la diferitele porțiuni de pe traseu: iarbă, asfalt sau nisip. Astfel că în momentul în care vom părăsi carosabilul și vom intra pe nisip, vom avea reale probleme în strunirea „armăsarului", în sensul că spatele motocicletei, datorită tracțiunii, va tinde să plece în lateral. Soluția este să loviți ușor din călcâie în „coapsele animalului". În momentul în care vom încerca să revenim pe asfalt va trebui să trecem ușor peste vibratoare, pentru că altfel motociclistul va sălta din șa, iar la viteze mari este foarte posibil să cadă. Tocmai de aceea vă recomand să faceți tot posibilul să rămâneți pe asfalt pentru că altfel riscați să vă „vărsați" de pe motociclete o dată la 4,5 milisecunde la pătrat. Putem opta pentru o cutie automată sau una manuală în funcție de îndemânarea fiecăruia. De asemenea, vom avea posibilitatea de a juca Superbike din două perspective. Una dintre acestea ar fi cu camera poziționată în spatele motocicletei (third person). Cealaltă perspectivă de joc este first-person, anume având camera poziționată pe motor. În cazul acesta s-ar putea să vă descurcați mai greu pentru că în viraje motocicleta se va înclina și odată cu acesta se va schimba și unghiul de filmare. Oricum... este un exercițiu bun pentru gât.

Grafica jocului este pur și simplu extraordinară. Și... nu sunt subiectiv când spun acest lucru. Asta pentru că *Superbike 2000* are într-adevăr o grafică de calitate. Când spun asta mă refer la motociclete, la piloți și la mediu. Umbrele motocicletei sunt foarte bine realizate la fel ca și celelalte efecte din joc: urmele pe asfalt, iarba și nisipul de pe cauciucurile motocicletei, ploaia și apa de pe pista de concurs sau efectul razelor de soare. Am fost pur și simplu încântat de spectaculozitatea ciocnirilor care fac tot deliciul jocului. Aceste ciocniri dintre motocicliști sau dintre un motociclist și un parapet, pe lângă faptul că sunt spectaculoase, sunt și variate și foarte originale. De foarte multe ori după un „crash" motocicleta va continua să ruleze liniștită până când întâlnește un obstacol în timp ce pilotul se rostogolește ca un titirez pe pistă. Și...extraordinar...trăiește!!!

Trebuie să vă avertizez că dacă veți opta pentru o cursă 100% reală, chiar și cu setările de rigoare, motocicleta este foarte greu de controlat, dar nu imposibil (la viteze foarte mici). Probabil că veteranii acestui gen nu vor avea probleme. Oricum, mie mi-a fost destul de greu să joc așa, fapt pentru care motorul meu întâlnea parapetul și asfaltul o dată la zece secunde. Abia după câteva ture de încălzire am reușit să merg fără să mă lovesc prea tare. Poate voi vă veți descurca mai bine ca mine și veți reuși să „călăriți" fără greșeală și astfel să câștigați Marele Campionat Superbike 2000.

Wild Snake



Date tehnice

Gen: simulator moto
Producător: EA Sports
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Sistem recomandat: Pentium II 450 Mhz, 128 Mb Ram
Accelerare 3D: Da
Joystick: Da

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gampley:	24/30
Feeling:	17/20
Multiplayer:	05/05
Impresie:	07/10

Total 83

Player Manager 2000



Locul unde abisul insuccesului și culmile gloriei ating cote nebănuite

Pe plaiuri flamande Campionatul European de fotbal este în plină desfășurare, echipele se tatonează, jucătorii transpiră, iar antrenorii se mai îmbogățesc cu niște fire albe prin podoaba capilară. Am mai spus-o de atâtea ori, să fii antrenor nu este deloc o treabă ușoară, dar îți poate oferi în schimb satisfacții enorme. Aceste satisfacții pot veni și dacă ești antrenor numai... virtual, ca și în *Player Manager 2000*, jocul pus la disecat în această lună. *Player Manager* are o istorie mai lungă decât și-ar imagina mulți dintre noi, însă toate versiunile anterioare au trecut prin viața și lumea noastră virtuală cu viteza luminii nelăsând absolut nimic în urmă și pierzându-se departe de tot în anonimat. Poate că nici această versiune nu mi-ar fi trezit interesul dacă, plictisit fiind de toate noile 3D-uri fade apărute în ultima vreme, nu căutam prin arhivă ceva... „interesant". Fiind un fan înrăit al acestui gen de jocuri, nu a durat mult până când Player Manager 2000 a fost instalat pe hardul meu, gata să fie devorat.

Cu mingea la picior

Două aspecte sunt cele mai importante într-un manager de fotbal: partea de management al echipei și simularea efectivă a meciului. În ceea ce privește simularea am avut neplăcuta surpriză de a constata că nu există deloc opțiunea unui „instant result", fiecare meci fiind vizualizat. E adevărat că există 3 moduri de a o face: Comentary (nu vezi decât comentariul meciului și niște buline mișcătoare), Scanner (o reprezentare 2D a terenului și jucătorilor) și Watch (adaugă ce-a de a treia dimensiune reprezentării grafice). Din fericire, chiar dacă instant result-ul lipsește cu desăvârșire, toate cele trei moduri de simulare au posibilitatea de a fi băgate într-o treaptă de viteză superioară. Până și eternul Charlot ar fi invidios pe mișcările jucătorilor puși să alerge „allegretto". Problema cea mare este însă imposibilitatea de a-ți recunoaște jucătorii pe teren, cu mici excepții aproape insesizabile, toți alergătorii după balon arată identic. Dacă echipamentele de joc nu ar fi și ele diferite mi-ar fi fost practic imposibil să-mi deosebesc jucătorii de adversari. Probabil de aceea s-au și decis producătorii să afișeze numele fotbalistului aflat la balon. Dar, sincer, nu cred că aceste mici detalii vă interesează prea tare, așa cum nu m-au deranjat nici pe mine, fiind mult mai interesați în modul în care evenimentele evoluează pe teren.

Eh... aici nu am reușit eu să înțeleg un lucru. Fie producătorii s-au decis să ne servească una fierbinte și una rece, fie nu au mai avut timp să finiseze AI-ul jucătorilor. De fapt, dacă stau și mă gândesc bine nici nu exista așa ceva, mă refer la AI-ul jucătorilor. În orice sport de echipă există jocul individual (care de cele mai multe ori creează spectacolul) și jocul de echipă. La ultimul capitol, *Player Manager 2000* aproape că este sublim; am văzut lucruri pe care cu greu mi le imaginam posibile într-un simulator de fotbal, darămite într-un manager de fotbal.

Am rămas șocat ce poate face un pasator bun și inteligent. Combinații surprinzătoare, lansări pe contra-atac, un-doi-uri, centrări de finețe... aproape întreg arsenalul fotbalului modern este prezent. Singura scăpare este jocul pe flancuri, vorba românului „ai extreme, ai parte". Cele mai periculoase atacuri iau naștere întotdeauna pe flancuri, o extremă ceva mai rapidă și mai tehnică va crea întotdeauna panică oricât de bine organizată și solidă ar fi apărarea.

Însă marea problemă a simulării rămâne inteligența jucătorului, la nivel de joc individual. Efectiv, îți vine să te iei cu mâna de păr când vezi jucătorul făcând un stop perfect la centrare pentru ca apoi să se întoarcă cu spatele la balon și să plece liniștit. Faze de neuitat rămân însă cele în care mingea este confundată cu vreun sombrero aruncat de admiratoare din tribune și jucătorii încep să danseze în jurul lui.









Oricât m-am chinuit, au rămas încă nenumărate lucruri pe care nici eu, nici ceilalți antrenori nu au reușit să-i învețe pe elevii lor. Și acestea sunt: driblingul (lipsește cu desăvârșire), înaintarea cu mingea la picior (pentru a înainta jucătorul efectiv lansează mingea în față permițând fundașilor sau portarului să intervină cu lejeritate), că aruncările de la margine se execută către un coechipier, că alergatul comod în spatele adversarului cu mingea nu este sănătos și mai ales că există mai mult de 8 direcții de deplasare (cele patru puncte cardinale plus diagonalele). Pe ansamblu însă, jocul este destul de dinamic, atractiv, deși este încă foarte departe de ceea ce eu personal îmi doresc și mai ales de ceea ce sunt convins că se poate.

Cu creta la tablă

Celălalt aspect al managerului de fotbal, mai exact partea de pregătire a echipei pentru meci cu tot ceea ce include ea (transferuri, antrenamente, tactică), este de la slab în jos. În primul rând, interfața lasă total de dorit, este efectiv stresantă, de fiecare dată te întoarce la pagina de bază în loc de cea care a fost înainte. Informațiile sunt mai rare ca florile în deșert și sunt așa de anapoda aranjate de parcă ar fi datoria ta să le cauți în loc să le primești. Ca să nu mai povestesc, când vrei să achiziționezi un jucător mai bun, dai mii și milioane de click-uri până reușești să faci o comparație cât de cât cu jucătorii pe care deja îi ai. De altfel comparațiile între jucătorii de orice fel sunt aproape imposibil de realizat.

Antrenamentele sincer să fiu mi-au lăsat impresia că au fost implementate acolo doar de dragul ideii de a avea și această componentă. Nu am simțit deloc că ar avea vreun efect, nici asupra jucătorilor, și nici asupra evoluției echipei în general. Skill-urile jucătorilor nu sunt foarte multe, cele de bază plus alte câteva auxiliare dintre care aș remarca „experiența" (probabil un atribut care le influențează pe toate celelalte).

Că tot am amintit mai devreme de transferuri, la începutul campionatului, cum e și normal, primești o sumă, la mine a fost infimă, cu care să-ți întărești lotul. Culmea e că după ce am cheltuit banii respectivi am stat „pe uscat" literalmente până aproape de sfârșitul campionatului când, după ce câștigasem cupa Angliei și am promovat, m-am trezit brusc cu vreo șapte milioane de lire sterline în cont. Cu bănetul ăla am înnoit practic toată echipa în doi timpi și trei mișcări. Din păcate capitolul negocieri stă fantastic de prost, nici o echipă nu va supralicita un jucător de-al tău oricât de valoros ar fi și oricât de important ar fi pentru echipa ta, în schimb tu nu vei putea la rândul tău să sublicitezi un jucător, chiar dacă se află pe lista de transfer. Mai pe românește nu poți vinde mai scump și nu poți cumpăra mai ieftin.

Premier Manager 2000 mi-a lăsat un gust amar, deși de multe ori mi-a plăcut să privesc meciurile simulate. Ca manager de fotbal nu reușește sub nici o formă să-și atingă scopul, nici la capitolul management nici la cel de simulare.

Dacă la *Championship Manager* mă plângeam că e penibil să pierd cu Manchester Utd pe teren propriu împotriva unei echipe de conferință, același lucru intenționez să-l fac și acum când am câștigat cu o echipă de liga a treia Cupa UEFA.

Se pare că producătorii nu au reușit să înțeleagă încă un lucru, că oricât de bun sau de slab ai fi ca manager există anumite lucruri care nu mai depind de tine, lucruri imposibile de atins. Oricât de genial aș fi nu pot câștiga cu jucători de duzină Cupa UEFA, reciproca fiind și ea perfect valabilă. Adăugând și restul de bile negre enumerate pe parcursul acestei prezentări nu cred că mai aveți vreo îndoială în ceea ce privește calitatea acestui produs.

Claude



Date tehnice

Gen: manager de fotbal
Producător: Anco
Distribuitor: 3DO Company
Hardware: P166, 32Mb
Accelerare 3D: nu
Multiplayer: nu

Nota LEVEL

Grafică:	10/20
Sunet:	03/15
Gampley:	10/30
Feeling:	13/20
Multiplayer:	00/05
Impresie:	05/10
Total	**41**

Minireview

MindRover: The Europa Project



O producție de mare răsunet a mega-cunoscuților băieți de la Cogni Toy!

Se făcea (adică simula) că îmi pica în mână joc de mai mare dragul. Titlul: *MindRover: The Europa Project*. Phooaaiss!! Mașini, arme, războaie! Nici gând. Este un joc cu și despre jucărele și am



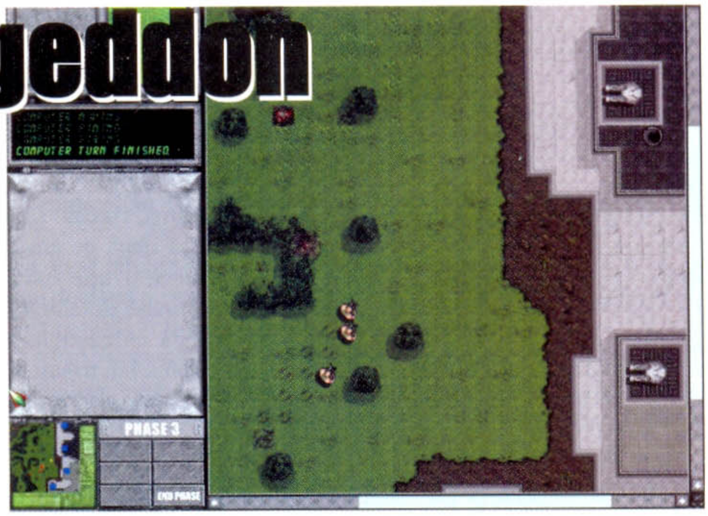
făcut și un joc de cuvinte cu ocazia asta. Ce tare îs!!! Este adevărat că sunt mașini (Pe unde o umbla snake-ul ăsta?!?), dar sunt de jucărie (încă una și mă duc!). O aiureală în adevăratul sens al cuvântului, în care, cu o mașinuță radiocomandată pe care o putem împodobi cu arme ca pe o sorcovă și cu care vom trece și pe la niște puncte de control, vom lupta cu alte asemenea vehicule. Acuma înlocuiți „vom" cu „veți" și puneți câteva semne de întrebare (mari de tot), ca să ne lămurim asupra problemei. Nu de alta, dar pentru încordat nervi există modalități mai elegante (prețul benzinei, găurile din asfalt și altele) pe care le vedem la fiecare pas, nu trebuie să mai pierdem vremea cu făcătura celor de la **Cogni Toy.**

Mare atenție la baterii, cele de la telecomandă, care ne vor lăsa destul de des, în sensul că deseori mașinuța respectivă va fi de neclintit. Și de ce să ne omorâm noi să o clintim, când putem să o ignorăm, procedeu care poate fi aplicat cu un succes la fel de mare întregului joc. Așadar să recapitulăm lecția învățată azi: când vedem *MindRover* ce facem? Exact, run like hell!!!

Peppericā

Gen: Ceva cu mașinuțe
Producător: Cogni Toy
Distribuitor: Cogni Toy
Sistem: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, Placă 3D, Win 95

Armies of Armageddon



Din avion, oamenii se văd mici de tot, ca niște puncte... de suspensie.

Cam aceeași perspectivă darnică ne-o oferă și cei de la **Boku Strategy Games**, creatorii unui titlu extrem de... extrem. Avem de-a face cu *Armies of Armageddon*, o strategie pe ture de stadion, care nu se recomandă celor slabi de inimă. Nici celor tari de inimă! Numai celor tari de cap sau poate celor grași de inimă! Poate ei reușesc să miște ceva. Eu unul am reușit să mișc un deget



abia după vreo trei zile de la anestezie. Da' numa' încet să nu îmi cadă perfuzia. Cu personaje având nume extrem de sonore, precum Thugg Frangipani sau Alan Grognard, vom pătrunde în intriga deosebit de misterioasă a jocului. Atât de misterioasă încât nu cred că o va deslusi vreunul dintre voi.

Și-apoi să te ții lupte cu personajele respective, numai punctulețe pe tot ecranul, de zici că a aruncat careva o mână de boabe de fasole pe ecran. Mitraliere, rachete, grenade, petarde, pocnitori, chiușoare, prăștii, țevi cu cornete (cu bold) și alte arme fatale vor fi puse la bătaie.

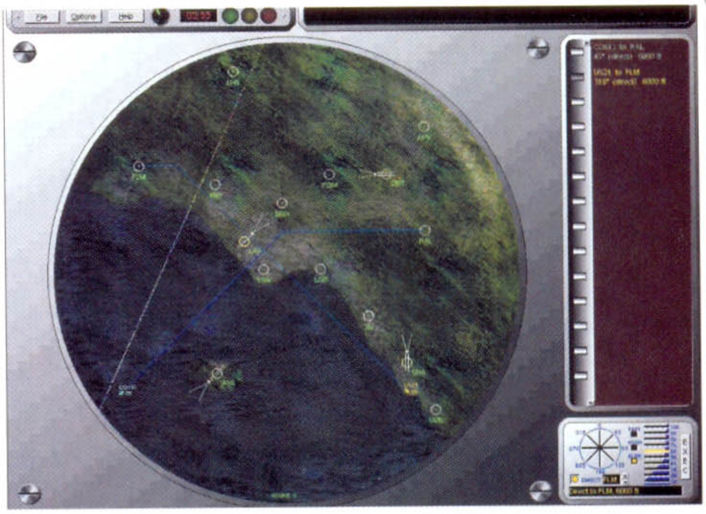
Deși aspectul grafic este lucrat (din topor) acesta este compensat de viteza jocului. Atât de ridicată este calitatea aspectului respectiv, încât, pentru a-l compensa, viteza este amețitor de ridicată. S-ar putea să nu înțelegeți mai nimic din tot ceea ce fac ăia mici pe acolo, pentru că lucrează mai mult de capul lor, și la viteză așa de mare...

Pentru a evita amețeala, stați „relax" sau dați un Ram-Booster să meargă mai „quick" (expresie a la DrWarp) și nu încercați experiența din *Armies of Armageddon*. Dacă totuși iubiți sporturile extreme și nu vă puteți abține, chemați câțiva prieteni care să vă țină când o să vreți să spargeți calculatorul.

Peppergeddon

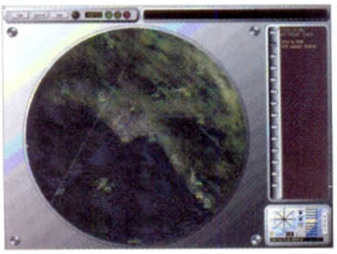
Gen: Turn-off strategy
Producător:
Boku Strategy Games
Distribuitor:
Boku Strategy Games
Sistem: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95

Air Command 2



E cu avioane mici, ca nişte puncte. Uniţi-le cu o dreaptă şi cu stânga resetaţi repede calculatorul. Da' repede!

Imaginaţi-vă o mână de gângănii aruncate pe o farfurie. Se servesc la cald, crocante cu o ţâră de sare. Staţi liniştiţi că nu vă pun să le mâncaţi! Vreau doar să fac o analogie plină de inspiraţie eminesciană între peisajul respectiv şi jocul Air Command 2, joc ce se adresează unei categorii extrem de restrânse de oameni, şi anume operatorilor din turnurile de control ale aeroporturilor. Adică, unui număr de vreo 50 de persoane la noi în ţară. De aceea, dacă nu aveţi meseria respectivă sau dacă nu intenţionaţi să deveniţi un astfel de operator, vă recomand călduros să nu încercaţi acest titlu decât după ce aţi sunat deja la salvare. Curajos ca întotdeauna, am tras aer în piept până mi-a pleznit bunătate de tricou chinezesc şi am pornit în a studia cu ce se mănâncă problema. Şi am ajuns cu rapiditate de fulger strălucitor la concluzia că este necomestibil. Nu se recomandă nici măcar pentru ascultare, deoarece midi-urile care alcătuiesc „coloana sonoră" a jocului au făcut numeroase victime în redacţia noastră (Au fugit toţi şi s-a produs o busculadă la uşă). De atunci avem perdea la intrare!



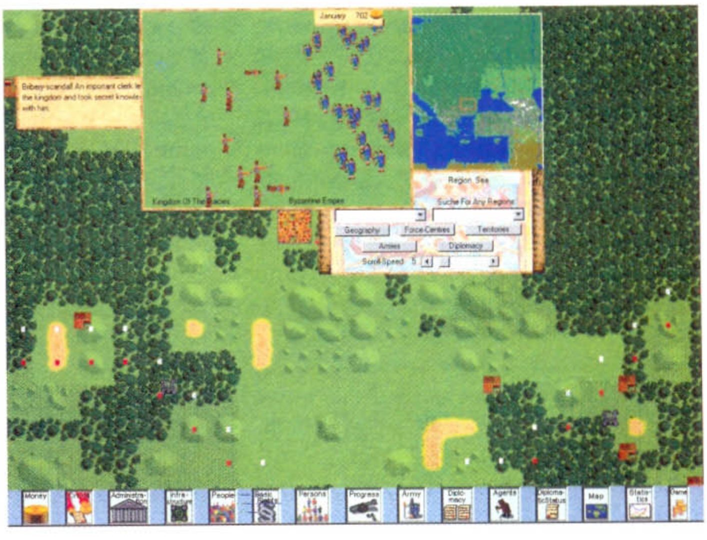
Geometric vorbind, pe un cerc, devenit vicios extrem de repede, se află nişte bâzdâgănii, care sunt avioanele. Cu o suită de instrucţiuni acestea trebuie coordonate. Lucru pe care dacă-l realizaţi, aveţi o carieră sigură în domeniu.

Ar trebui să mai amintim că producătorul acestui titlu este Joe Jaworski, o persoană, nu o companie, şi deci zicala „Unde-i unu nu-i putere..." are ceva valoare. La fel ca şi cea care spune: „Ce ţie nu-ţi place, altuia nu-i face!" aşa că nu vă recomand acest „joc". Beware!

Pepper de la turnu' de (neuro)-control

Gen: ???
Producător: Joe Jaworski
Distribuitor: Tot el săracu'
Sistem: Pentium 133 MHz, 36 MB RAM, Win 95

Fight for Fame



Acum câteva secole se scria istorie! (Cugetări sforţate, gândite cu isteţime)

Iată o producţie oarecum nedemnă de a ajunge la rubrica mini-review. Este vorba despre *Fight for Fame*, un titlu de strategie, care prin gameplay-ul complex, prin numărul mare de up-grade-uri şi de invenţii care pot fi cercetate pe parcurs, s-ar fi putut situa destul de sus într-un top al producţiilor de acest gen. Acţiunea se desfăşoară pe întreaga hartă a lumii, şi există chiar şi unităţi navale. Dar aspectul grafic ales de către producători este unul extrem de nefericit. În loc de clădiri vom avea nişte iconiţe mici de dimensiunea unui pătrăţel de pe caietele de matematică, trupele nu se văd decât în momentul luptei şi chiar şi atunci arată ciudat de tot, iar ferestrele cu diverse mesaje se tot încalecă pe ecran, până nu se mai poate distinge nimic. Păcat!





Mi-ar fi plăcut sincer să vă pot recomanda acest titlu. Dar lenea e cucoană mare, şi treaba destul de bună începută de către **Stefan Hinum** nu a fost dusă la capăt. Şi cum lucruri făcute la mântuială vedem destul de des, nu are nici un rost să mai pierdem timpul cu *Fight for Fame*. Un sfat pentru **Stefan Hinum:** don't fight for shame!!!

Dr. Pepper

Gen: Strategie
Producător: Stefan Hinum
Distribuitor: Stefan Hinum
Sistem: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred/ Blood of the Damned



Lecție de istorie în trecutul medieval al Franței

În jocul de tip quest, după cum știi prea bine, pierderea unui obiect la începutul jocului poate distruge tot quest-ul, făcându-te să-l iei de la capăt, pierzând o mulțime de timp, fapt care duce la pierderea interesului pentru respectivul titlu. Producătorii s-au gândit la acest aspect și au introdus așa-numitele „perioade de timp" (time lock), astfel că nu vei putea trece mai departe dacă nu ai efectuat toate acțiunile (PRINCIPALE) necesare pentru a avansa în următorul „stagiu"! Jocul este structurat pe trei zile din care numai Ziua 1 am detaliat-o, iar în următoarele două zile am punctat doar acțiunile (principale) necesare pentru a termina „time block"-ul respectiv, și câteva din acțiunile interesante sau care sunt strict legate de acțiunea principală. Motivul pentru care am făcut acest lucru este unul singur: lungimea articolului (spațiul fiind limitat). Bineînțeles că pe lângă cele scrise aici poți face mult mai multe (acestea îți vor ridica scorul, dar nu au o influență crucială asupra desfășurării jocului), să desenezi schițe după anumit obiecte, să notezi numerele vehiculelor, să iei amprente, pe care să le introduci în calculator, să vorbești cu toți oamenii etc. Scopul acestui walkthrough este să-ți dea o idee în cazul în care te-ai blocat într-un time lock și nu știi să treci mai departe.



Ziua 1: - 10 am - 12 pm

Deschizi dulapul din care iei umerașul și banda adezivă. Manevrezi închizătoarea de la ușa de lângă dulap și deschizi ușa. Cobori în holul hotelului și vorbești cu funcționarul, Jean. El se va plimba și când nu va fi cu fața la tine poți „culege" carioca. Nu uita să iei și bomboana. Pe fotoliu vei observa o persoană. Este Emilio Baza cu care va trebui să discuți. Mergi la cabina telefonică vorbești cu Prince James. Numărul se află înscris pe cartea de vizită din inventory-ul lui Gabriel Knight. Când ieși din cabină vei observa că Emilio te urmărește, la fel va face și când vei vorbi în fața hotelului cu Madeline Buthane. Se pare că acest domn Emilio are un interes cu totul special în ceea ce te privește, dar de ce, vei afla mult mai târziu. Madeline îi va povesti lui Gabriel Knight despre turul oferit de ea. În sala de mese vei lua Maple Sirup și îl vei găsi pe Mosely. Vizitezi muzeul, discuți cu portăreasa și te uiți la toate imaginile din muzeu, după care discuți cu cele două personaje care stau în sala muzeului: Estelle Styles și Lady Howard.

Poți merge și în biserică și să te uiți la cei patru sfinți și la pliantul în limba franceză. Mergi la magazinul de lângă intrarea hotelului și examinezi în vitrină pliantul cu Holy Grail. Te întorci la muzeu și discuți cu madame Girard.



12 pm - 2 pm

Mergi la bucătărie și asiști la discuția dintre cei doi: Madeline și John Wilkes. Discuți cu John Wilkes după care mergi la biserică unde vei mai asista la o discuție între părinte (Arnaud) și Vittorio Buchelli. Abbey Arnaud îți va povesti despre rămășițele Mariei Magdalena care se află într-o biserică lângă Marsilia și despre Larry Chester care scrie o carte despre cavalerii Templieri. Te întorci la camera 33 și discuți cu Mosely. La ieșirea din cameră, pe polița din fața camerei vei găsi un pahar gol, foarte util pentru a asculta pe la uși! Mergi în sala de mese, vorbești cu Lady Howard.

2 pm - 4 pm

Dacă discuți cu patronul de la închirieri de motociclete îți va spune că Harley-ul este rezervat de grupul de turiști, deci va trebui, cumva să-l convingi că ești unul dintre ei! Lady Howard și Estelle Styles se află în holul hotelului, iar, tu va trebui să vorbești un pic și cu ele. Pui bomboana pe unul din rafturi, mergi în hol și îl chemi până jos pe Mosely (apeși butonul 33, dar să ai grijă ca recepționerul să nu fie prin apropiere). Mosely se va apleca după bomboană și astfel vei putea să-i „șparlești" pașaportul și din camera lui vei lua sacoul galben. Folosești carioca de la recepționer pe pașaportul lui Mosely. În spatele bisericii Abbe udă florile cu un „device" pe care va trebui să-l subtilizezi în momentul când el pleacă de la fereastră. Această stropitoare o vei folosi ca să sperii pisica de pe aleea din spatele bisericii. Lipești banda adezivă de ușa pe unde se bagă pisica, o sperii și aceasta va fugi înăuntru, dar fără câteva fire din blana. Blana astfel obținută o folosești cu Maple Sirup (cules din sala de mese). Mustața, sacoul galben împreună cu pălăria de la muzeu vor forma „Mosely Outfit" cu ajutorul căruia îl vei păcăli pe patronul de la standul cu motociclete să-ți închirieze Harley-ul. Ai făcut rost și de un mijloc de transport. Vei putea vizita patru locații de pe hartă: Larry Chester's House, Chateau de Blanchefort, Rennes le Bains și Couiza Train Station. În primul rând călătorești la casa lui Larry și discuți cu el după care mergi la gara Couiza și îl „tragi un pic de limbă" pe taximetrist. Acesta nu-ți va da cu ușurință informațiile necesare astfel că va trebui să-i reîmprospătezi memoria cu ajutorul portofelului. Tot la gară vorbești și cu vânzătoarea de bilete. În Rennes les Bains se află San Greal Tavern, dar barmanul nu știe decât franceză! Înapoi în Rennes le Château, în turn îl găsești pe Buchelli uitându-se cu binoclul în zare. Faci și tu același lucru. Binoclul funcționează în modul următor: îl folosești pe Gabriel Knight și dacă o locație merită atenție simbolul 50X se va lumina astfel că vei putea da clic pe el. Mergi la Château de Blanchefort și dacă folosești binoclul vei putea observa încă o locație. Cobori la baza muntelui de la Château de Blanchefort și o să apară pe stradă o motocicletă (Wilkes) sau mașina lui Madeline. Dacă dai clic pe vehicule, vei avea opțiunea să-i urmărești, astfel vei descoperi L'Hermitage (vorbești cu Wilkes și notezi pe carnețel numărul motocicletei) și Coume Sourde (vorbești cu Madeleine). După această secvență mai apare și locația L'Homme Mort unde îl găsești pe Mosely. Te întorci la Blanchefort și folosești binoclul, vei fi martor la „coliziunea" dintre Mosely și Madeleine! Când vei accesa harta regiunii se va termina și acest „time block". Nu uita să notezi pe carnețel și numerele motocicletelor.



6 pm - 10 pm

În fața hotelului o vei vedea pe Grace Nakimura și pe cei doi trimiși ai prințului James. La recepție discuți cu funcționarul de noapte. Mergi în sala de mese și discuți cu Buchelli și Wilkes. În spatele bisericii, te ascunzi după mormântul mare și asiști la discuția cu Abbe. Folosești Tape Recorder la geamul de la biroul lui Abbe, vei înregistra convorbirea. Îi urmărești pe cei

doi angajați ai prințului James, care se vor opri la Larry Chester. Deoarece nu trebuie să fii vazut, vei merge la casa lui Larry urmând poteca de la Blanchefort. Te ascunzi după copac și urmărești scena, dai zoom in ca să vezi strângerea de mână, pe care va trebui să o memorezi. In barul de la Rennes le Bains îi vei găsi pe Buchelli și Wilkes care se simt extraordinar de bine. Te întorci la Rennes le Château. Poți vorbi cu Emilio Baza dacă este în holul hotelului, dacă nu este în cameră. Lady Howard, Estelle și Buthane sunt în sala de mese și poți vorbi și cu ele. Înapoi în cameră la Gabriel vei vorbi cu Grace și cu Mosely, acestuia din urmă îi arăți salutul secret. La finalul conversației se va sfârși și acest time block.



Ziua 2: - 7 am - 10 am (Grace)

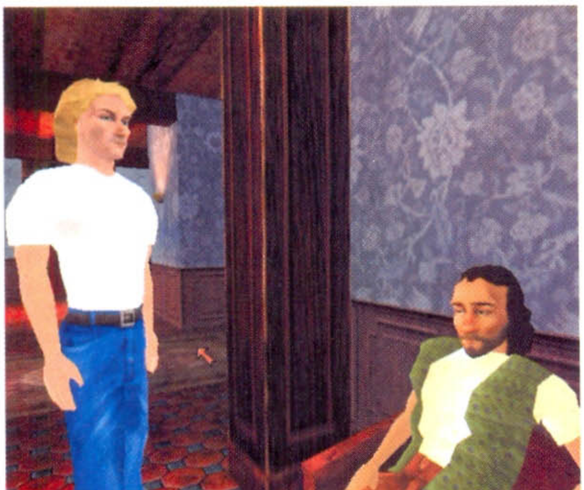
Acum joci ca și Grace. Culegi Fingerprint Kit de pe masă. Folosești computerul Sidney. Ceea ce trebuie să cauți, în primul rând este cuvântul Vampires. Mai poți căuta și Holy Grail, Stewarts, Templars și te mai poți uita și în e-mail-urile pentru Grace. Culegi cartea de la ieșirea din cameră. În holul hotelului Grace se va întâlni cu Jean, iar în sala de mese este Madeline. În turn te vei întâlni cu Abbe. Te întorci în sala de mese de la hotel și atunci grupul va pleca! La Blanchefort va trebui să mergi aproape de Lady Howard și Estelle pentru a putea auzi conversația. Același lucru este valabil pentru Buthane și Wilkes. Grupul le va întreba pe Lady Howard și Estelle despre Serpent Rouge. Vorbești cu toți și numai la urmă cu Mosely, întrebându-l de comoară.

10 am - 12 pm (Gabriel)

Din cameră culegi poemul și trusa de amprente. Aștepți ca menajera să intre în baie în camera lui Lady Howard și intri repede, ieși pe balcon și deblochezi ușa după ce ea iese din cameră. Cauți pe pat și vei găsi un dosar din care Gabe va lua două manuscrise pe care le introduci în computer (input data). În baie găsești un tub de Suppuration H. În sertarul din camera lui Madeline vei găsi o hartă pe care o iei cu tine, o scanezi cu ajutorul computerului și o pui la loc. În spatele cimitirului vei reuși să deschizi geamul de la biroul lui Abbe dacă folosești Suppuration H. Din sertar iei revista și te uiți prin ea.

12 pm - 2 pm (Grace)

Mergi în spatele castelului (lui Grace i se pare că aude un strigăt de copil) și te urci pe acoperișul roșu după care folosești planta agățătoare pentru a ajunge la etajul superior. Încerci să cauți în cufăr, dar acest lucru declanșează intrarea în scenă a lui Montreux. Deschizi dulapul și folosești carnetul de schițe pentru a nota simbolurile de pe haine. Cobori pe scară, examinezi biroul, apeși pe buton și vor apărea razele laser. Așezi capetele astfel încât razele să formeze o pentagramă, scara se va deschide, mergi la ușa din capătul subsolului și vorbești cu bătrâna de lângă presa de vin.



2 pm - 5 pm (Gabriel)

Mergi la Armchair of the Devil și în pădure găsești urme de sânge. Examinezi urmele de sânge și te „gândești" (opțiunea think) la urmele de lângă sânge de două ori. Acest lucru ar trebui să declanșeze două secvențe. Mergi la Larry Chester și discuți cu el până te dă afară. După ce pleacă folosești umerașul pe ceasul deșteptător și astfel afli ora 2:00 AM. Te întorci în hotel, observi „ciocnirea" dintre Baza și Estelle pe care o urmărești. Ea se va opri într-un loc nou: Wen's Site. Te întorci în camera ta de hotel și va trebui să ai o discuție cu Grace și Mosely despre Holy Grail până epuizezi toate subiectele. Cobori la recepție și-i spui lui Jean să te scoale la ora 2 AM. La computer creezi o legitimație de reporter la New York Times. Călătorești până la Castle de Serras și, selectând opțiunile de dialog pentru reporter, obții un dialog cu Montreux în care este necesar să-l întrebi despre viticultură (1 și 2). Te întorci în camera de hotel și time block-ul se va termina.

5 pm - 10 om (Grace)

De la Muzeu, de pe ușă, culegi plicul și din biserică iei pliantul. La calculator analizezi cele două fișiere după manuscrisele din camera lui Lady Howard. O să apară niște forme. Deschizi fișierul cu harta și în primul rând va trebui să trasezi linia orizontului. Pui pe hartă două puncte, unul pe semnul de biserică din Rennes le Chateau și unul pe Château de Blanchefort și îi dai să analizeze. Acesta a fost primul puzzle (AQUARIUS) din The Serpent Rouge. Acum, pentru PISCES, va trebui, la calculator, să analizezi cele două fișiere după manuscrisele din camera lui Lady Howard. O să apară niște forme. Acum marchezi pe hartă următoarele puncte: Rennes le Chateau (deja este), St. Just et le Bezu, Bugarach, și Coutassa (tot pe semnele de biserică). Folosești forma cerc pe hartă și îl mărești și muți până se va ancora de cele patru puncte. Ai rezolvat și Pisces! Te întorci în biserică și faci o formă (patrulater) pe imaginea de deasupra statuii ciudate. Pentru ARIES va trebui să folosești forma „square" pe hartă. La TAURUS pui un punct la Castle de Serres și unul unde linia meridian se unește cu „vârful" cercului.

Selectezi opțiunea „analyze" și se va desena o linie. Rotești pătratul până când una din laturile lui se va confunda cu această linie, atunci pătratul va deveni stabil. Pentru GEMINI&CNACER va trebui să selectezi opțiunea „draw grid" și vei alege „fill shape grid size 8X8" și se va termina și acest time lock.

Ziua 3: - 2 am (Gabriel)

Mergi la casa lui Larry (dar motocicleta o parchezi la Blanchefort), îl urmărești (va apărea o nouă ieșire) dar astfel încât să nu te vadă. Folosești lopata pe grămada proaspătă de pământ și astfel dezgropi manuscrisul. Când să intri în cameră se va termina și acest time block (cu o secvență deja de mult anticipată).

7 am - 10 am(Grace)

Citești manuscrisul adus de Gabe și iei de pe masă cheile de la motocicletă. Mergi la camera lui Mosely, folosești cheia, cauți întâi patul și dulapul, înainte de grămada de haine. „coordinate device". De la muzeu cumperi 3 cărți poștale (Poussin și 2 Teniers). La parcul de motociclete culegi binoclul din motocicleta lui Lady Howard. Mergi până la L'Ermitage și din peșteră culegi notița. Tot aici folosești coordinate device pe Grace, te muți până coordonatele coincid. Mergi în camera de hotel și scanezi cele trei vederi. LEO – Analizezi fișierul Poussin, pui pe hartă punctele Poussin's Tomb și L'Ermitage, după care apeși analyze. VIRGO – Cauți templul lui Solomon și pui următoarele puncte pe hartă: câte un punct în marginea liniei a șasea și a patra, sus și jos. LIBRA – Ca să pui hexagrama pe hartă va trebui să o potrivești astfel încât să fie în interiorul cercului iar un vârf să fie în același punct în care se întâlnesc: meridianul, linia răsăritului și linia Poussin/L'Ermitage.

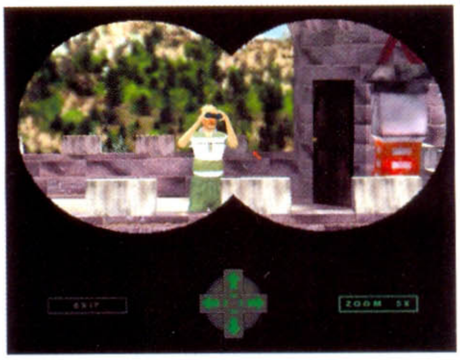
10 am - 12 pm (Gabriel)

Mergi la casa lui Larry, bați la ușă și discuți cu el despre manuscris și despre Montreaux. În locația L'Homme Mort examinezi urma și te vei trezi în locul unde este mort Wilkes. Iei de la el scrisoarea, o citești, examinezi balta de sânge. Te întorci la hotel și vorbești cu Grace despre manuscris, astfel se termină și acest time lock.

12 pm - 3pm (Grace)

SCORPIO – Grace va folosi din nou computerul și pe hartă va pune punctele astfel încât să corespundă proporțiilor din schema atașată în e-mail-ul (despre templu) primit de Grace. Mai trebuie să pui un punct exact în centrul pătratului superior (Holy of Holies), denumit The Site și va apărea automat pe harta regiunii. Din parcare va trebui să iei binoclul din motocicleta lui Lady Howard. Mergi în cele trei locații nou apărute pe hartă și din fiecare vei găsi două „clue note" pe care le citești și o batistă de-a lui Wilkes (va trece o porțiune din time lock). Al treilea mesaj îl găsești doar dacă stabilești exact locul (locația din S-E) după care folosești lopata ca să degajezi bolovanii. Urci pe munte (Blanchefort) și te uiți la stânca portocalie, vezi o motocicletă, locația devine vizibilă pe hartă. Dezgropi manuscrisul și te întorci la hotel unde vei discuta cu Prince James.

OPHIUCUS – Deschizi textul despre Arcadia. Îl traduci din latină în engleză, adaugi textul SUM și astfel traducerea va fi completă. Analizezi și anagramezi cu ajutorul computerului și va ieși fraza „Arcam dei tango" și completezi tu literele lipsă IESU. SAGITTARIUS - Trebuie să pui punctele ca să definești șarpele. Coada șarpelui se termină la C. de Serres.



3 pm - 6 pm (Gabriel)

Răspunzi la întrebări. Mergi la vila Bethania și discuți toate subiectele cu Prince James. La C. de Serras escaladezi poarta, te vei întâlni cu barmanul iar Montreaux te va duce în pivniță. După scena din pivniță vei deschide ușa garajului. Examinează liliecii din garaj.

6 pm - 9 pm (Grace)

Emilio va ieși din camera lui Estelle iar tu îl urmărești în cimitir, te ascunzi după un mormânt și asiști la discuția dintre el și Mesmi după care te întorci la hotel și bați în ușa lui Emilio Baza.

9 pm (Gabriel)

Puzzle 1 (Temple Porch) – va trebui să sări pe toate plăcile marcate cu o sabie (o singură dată) prin sărituri identice cu mutarea calului la jocul de șah.

Puzzle 2 (Temple Circle Chamber)– pe cercul care se rotește sunt niște semne. Sari pe cerc imediat ce a trecut unul din semnele respective. Te urci pe pendul și te lași să cazi pe turn. Pui pe cântar simbolul infinitului, oul și mărul.

Puzzle 3 (Hexagram Chamber) – Culegi mănușa pe care o folosești ca să culegi piatra din vasul cu foc. Piatra o pui în mâna demonului. În următorul set de nișe alegi oglinda în care Gabriel Knight pare bătrân. Selectezi simbolul YIN/YANG.

Puzzle 4 (Temple Veil Chamber) – Alegi podul invizibil. Rezolvi acest puzzle prin zărirea pentru moment a unei pietre și calci pe ea.

Puzzle 5 (Temple Holy of Holies) – Monstrul vine spre tine dar poți să-l oprești, pentru moment, cu ajutorul talismanului. Ca să-l învingi pe Asmodeus va trebui să te urci pe sarcofag și de acolo să-l ataci cu cuțitul. !SFÂRȘIT!

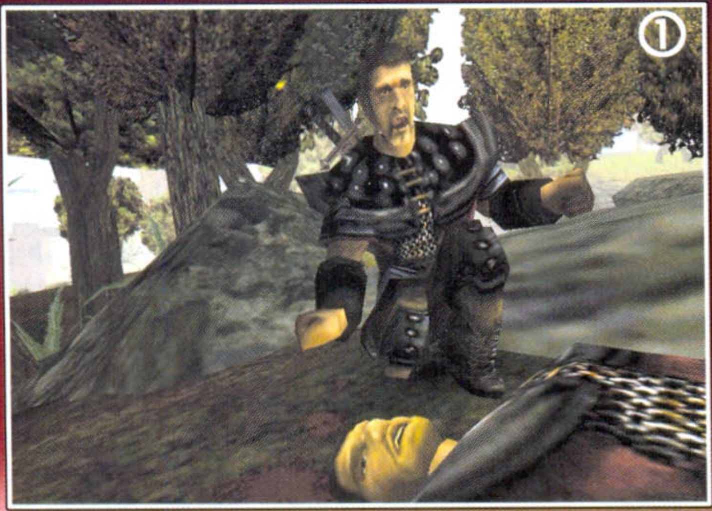
Am doar câteva cuvinte: atmosferă, muzică, sunet. Gabriel Knight 3 este un joc în care poți învăța multă istorie ... numai să vrei.

K'shu



A Gothic story





Ce s-a întâmplat? Acesta nu este Fletcher? Parcă se alăturase și el patrulei care s-a pierdut, nu? Și restul unde sunt? Nu știam nimic. Nu eram departe de Vechea tabără! Simțeam cum teroarea străbătea fiecare colțișor al stomacului meu...



Frica m-a luat în stăpânire. Trebuie să-i anunț pe cei din Tabără. Alerg. Gărzile îi vor identifica pe vinovați și-i vor vâna până la ultimul. Nimeni nu scapă dacă omoară un gardian. Asta a fost o lovitură directă aplicată în fața Baronilor Minereului. Strigând încă din depărtare am ajuns în final și la Old Camp.



Scar însuși – cred că visez – a avut grijă de ce am spus. Acum toți patru ne întoarcem. Scar, două gărzi și eu căutăm urmele. Eu sunt încă înspăimântat, dar ce pot face? Cu siguranță Scar va ști ce să facă.

Luându-mi inima-n dinți i-am arătat lui Scar locul ororilor și urmele care duceau spre pădure.



Noaptea a venit după o vânătoare îndelungată și încă nu știm ce vânăm. Ce-a fost asta? Un urlet înspăimântător mi-a dat fiori de moarte. Dar întoarcerea spre acea direcție mi-a oprit bătăile inimii. Orice, dar nu asta! Nu m-am gândit niciodată că voi fi față în față cu ...



Bestie de Umbră. N-am mai văzut nici una până acum și cu siguranță nu știu pe nimeni să supraviețuit monstrului. A atacat imediat. Săritura era pe direcția gâtului lui Scar. Scar a făcut o fentă și, dacă n-ar fi fost un luptător așa de bun, bestia l-ar fi omorât pe loc. Cât despre mine, am fost paralizat de groază, darămite să și atac. Am auzit în depărtare cum arcașii fugeau. Acum Scar încearcă să atace. Este un fel de dans al morții.

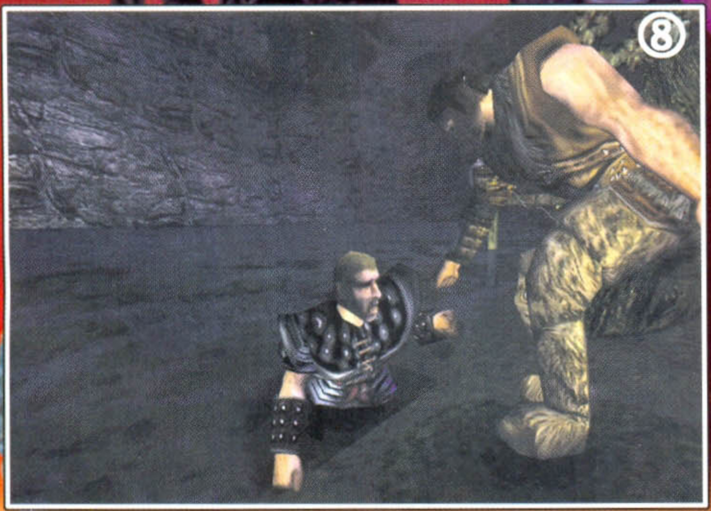


Scar a fost extraordinar. Unul dintre cei mai buni. A fentat loviturile fatale ale monstrului. Ici și acolo îl rănea cu sărutul săbiei. Dar, totuși, monstrul nu părea să realizeze că este rănit, devenea din ce în ce mai agresiv. Scar sângera dintr-o mulțime de mici răni. S-a împiedicat și bestia a reușit o lovitură fatală. Scar și-a pierdut sabia și a căzut pe spate. În momentul următor monstrul era peste el. Eu eram tot înghețat de frică, dar monstrul și-a întors capul spre mine.



Frica m-a lovit ca o bâtă în moalele capului. Am fugit mai repede ca niciodată, prin pădure, la stânga, dreapta, după care direct printre tufișuri. Era noapte, bestia în spatele meu, apropiindu-se tot mai mult. Uite, un luminiș între copaci! M-am îndreptat într-acolo dar am știut imediat că a fost o mare greșeală. Un hău în fața mea flancat de pereți în lateral. N-am ezitat și am sărit în hăul de sub mine. Ultimul lucru pe care l-am auzit a fost un urlet asurzitor.





Am căzut și chiar înainte să sar am văzut luciul apei. Apa mi-a zăpăcit simțul orientării. Căutând aer am încercat într-un efort disperat să ies la suprafață – am văzut luna. Nu mai puteam să rezist fără ca să leșin. Am tras în piept aerul curat. Atunci mi-am dat seama că eram înghețat. Cu puținul de forțe care mi-au mai rămas, m-am târât spre țărm; am rămas aproape leșinat până am auzit pași.



M-am uitat în sus și am văzut un tip care se uita de ceva timp la uniforma mea. Mi-a întins o mână ca să mă ridic. M-am ridicat, doar ca să fiu înfricoșat, din nou. În lumina torței am zărit patru persoane, înarmate până-n dinți, care se apropiau de mine. Cel care părea să fie conducătorul lor a întins arbaleta spre mine și a țipat: „Ce faci aici, GARDĂ blestemată" și a scuipat pe jos în semn de dispreț.

Lupta pentru supremația „Universului”



De pe grăuntele de nisip numit Terra, omul continuă să spere că într-o bună zi va domina Universul

În editorialul publicat cu un număr în urmă am atins fugitiv un subiect destul de delicat: Sunt sau nu jocurile actuale mai bune decât cele vechi? Mi-am argumentat atunci, cât de cât, ideile exemplificând cu două jocuri care se învârteau în jurul aceluiași subiect, supremația Universului. *Master of Orion II*, apărut în urma succesului enorm obținut de către predecesorul său, este cel mai bun joc ce a tratat acest subiect (n.r. aceasta este o părere personală). *Imperium Galactica II* (**Digital Reality**), la rândul său o continuare, este singurul joc modern care a îndrăznit să conteste poziția de lider a Orionului.

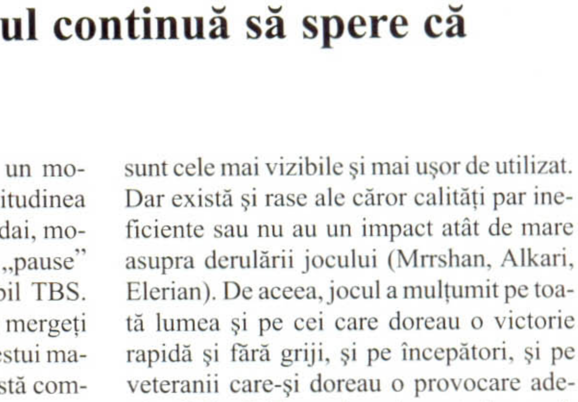
De atunci am stat și am rumegat multe nopți acea idee, pur și simplu nu mi-a dat pace. Răspunsul meu este clar, dacă este să aleg între *Master of Orion II* și *Imperium Galactica II*, aș alege fără ezitare *MOO2*. Dar de ce? Care sunt motivele pentru care acest joc, apărut cu mulți ani în urmă, mă atrăgea în continuare atât de mult. Am instalat ambele jocuri și le-am încercat în paralel în ideea de a găsi răspunsul la această întrebare spinoasă.

Prima posibilă problemă ar fi aceea că, în timp ce *Master of Orion II* este un turn-based strategy, *Imperium Galactica II* este în timp real, ceea ce ar face pe mulți să se îndoiască despre oportunitatea acestei comparații. În primul rând, chiar dacă beneficiază de avantajul engine-ului RTS, *Imperium Galactica II* va atinge un moment în care vei fi copleșit de multitudinea de comenzi pe care va trebui să le dai, moment în care vei folosi butonul de „pause” transformând jocul într-un veritabil TBS. Iar apoi, dacă veți avea răbdare să mergeți alături de mine până la sfârșitul acestui material, veți observa singuri că această comparație nu este deloc deplasată.

Rasele

Prima acțiune a jocului este, întotdeauna, alegerea rasei pe care să o reprezinți în lumea virtuală. La acest capitol, *Master of Orion II* surclasează fără nici cea mai mică problemă *Imperium Galactica II*. Cele treisprezece civilizații complet diferite precum și posibilitatea de a-ți crea una proprie (a paisprezecea) nu lasă absolut nici o șansă celor trei rase pe care ni le oferă *Imperium Galactica II*. Din punct de vedere al raselor, *Master of Orion II* este foarte bine echilibrat. Fiecare civilizație are calități și defecte care, foarte important, se văd și se simt pe parcursul jocului. Unele dintre acestea sunt rase așa-zis puternice (Psilon, Klackon, Silicoid), deoarece abilitățile lor sunt cele mai vizibile și mai ușor de utilizat. Dar există și rase ale căror calități par ineficiente sau nu au un impact atât de mare asupra derulării jocului (Mrrshan, Alkari, Elerian). De aceea, jocul a mulțumit pe toată lumea și pe cei care doreau o victorie rapidă și fără griji, și pe începători, și pe veteranii care-și doreau o provocare adevărată. Posibilitatea de a-ți construi o a paisprezecea rasă după pofta inimii, nu putea fi decât un artificiu mai mult decât binevenit.

Imperium Galactica II, pe de altă parte, ne oferă posibilitatea de a juca doar cu trei rase, una savantă (Solarienii), una războinică (Kra'hen) și una diplomată (Shinari), deși în joc vom mai întâlni și altele. Din



MOO2: Ecranul de unde producem noi rase pe bandă rulantă.



MOO2 câștigă detașat. Scor 13-3.

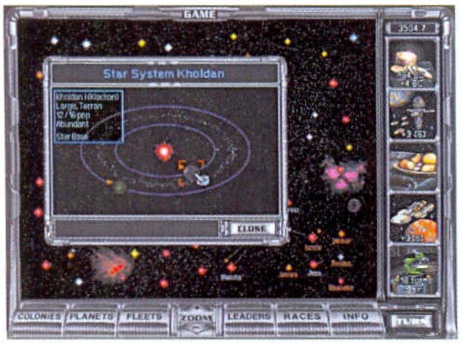


păcate, nici măcar nu sunt atât de diferite pe cât am avea impresia citind descrierile respectivelor civilizații. Practic, pe parcursul jocului nu se va simți nici o diferență între a juca cu unii sau cu alții. Singura diferență notabilă este povestea fiecărei rase (element inexistent în *Master of Orion II*); fiecare dintre ele urmărind și alte scopuri pe lângă dominația galactică (ex. Solarienii vor să găsească ceva gen piatra filozofală care să le asigure nemurirea).

Harta imperiului

Următoarea imagine oferită este cea a imperiului tău, unul minuscul, infim la început... o planetă amărâtă (sau mai multe, după caz)... o flotă de același calibru. Cu bucurie pentru unii, cu regret pentru alții, sunt obligat din nou să recunosc superioritatea lui *Master of Orion II*. Chiar dacă *Imperium Galactica* se bucură de o hartă pseudo 3D cu multe efecte și posibilități de zoom nu se compară nici pe departe cu cea din *Master of Orion II*. Primul lucru pe care l-am remarcat a fost „fog of war", care la *Imperium Galactica II* ascundea tot, pe când la *Master of Orion II* doar datele privitoare la sisteme. Prin aceasta, *MOO2* se apropie mult mai mult de realitate, în sensul că o civilizație suficient de avansată pentru a zbura în Spațiu are cât de cât o idee asupra poziționării stelelor, galaxiilor, sistemelor... atâta doar că nu are suficiente date despre ele, nu știe ce o așteaptă odată ajunsă acolo. În al doilea rând, fiecare corp ceresc apărut pe hartă reprezintă o stea; o stea care poate sau aibă sau nu planete (la rândul lor, locuibile sau nu). În *Imperium Galactica II* sferele luminoase de pe hartă sunt doar planete, aranjate haotic, contrazicând orice lege fizică sau cosmică cunoscută, nemaipunând la socoteală faptul că pentru a le descoperi trebuie ca navele tale să treacă prin imediata lor apropiere. Pe de o parte avem o hartă de stele (aranjate haotic e adevărat), care au sisteme de planete posibile susținătoare ale vieții, pe de altă parte avem o hartă de planete haotice care nu se supun legilor fizicii, absolut nici un soare, nici o stea, nimic. Este clar de partea cui înclină balanța.

Un alt aspect foarte important este varietatea mediilor oferite spre colonizare prin intermediul planetelor. Și aici *Master of Orion II* are un ușor avans, nu numai prin numărul acestora, ci și prin impactul economic pe care îl au. Ca număr, diferența este neglijabilă, însă *Master of Orion II* reușește să complice lucrurile într-un mod foarte elegant. Gravitația și mediul au un impact deosebit asupra evoluției, dezvoltării și activității unei colonii. O forță gravitațională mare implică prezența unor creaturi mai puternice pentru a lucra, precum și costuri mult mai mari. La fel se întâmplă și cu mediul natural, care pentru întreținerea unei colonii necesită din nou bani și uneori transporturi de alimente. Aceste mici detalii sunt speculate cu succes în oferta foarte diversă de rase (unele nu au nevoie de mâncare, altele se simt mai bine într-un mediu gravitațional slab). În schimb, în *Imperium Galactica II*, oricare ar fi dimensiunea planetei, gravitația e aceeași, mediile naturale diferind. În plus, teraformarea (modificarea mediului natural pentru a-l optimiza vieții) nu necesită decât o singură acțiune exercitată de o navă specială. În *Master of Orion II*, pentru unele planete sunt necesare 3-4 acțiuni pentru a duce planeta la un nivel optim de trai. În plus, atunci când tehnologia o va permite, se va putea chiar influența și fertilitatea solului prin diverse metode. Deși pentru un neinițiat toate aceste lucruri par mărunte, în contextul jocului ele contează enorm, aceste mărunțișuri îți ocupă timpul făcându-te să uiți de foame, de sete, de familie...





Cu cât casa e mai spațioasă cu atât este mai apreciată.

Colonia

Eh... uite că am ajuns și la, poate, cel mai delicat punct al celor două jocuri. Colonia este acea rotiță care, dacă e știrbă, întreg angrenajul (imperiul) va merge prost. Majoritatea sunt tentați să construiască tot într-o colonie. Dar nu e așa... și chiar viața reală îi contrazice. Coloniile trebuie privite în ansamblu la fel ca și orașele unei țări. Colonii industriale, colonii agrare, colonii științifice, colonii inutile (construite doar de dragul colonizării, ca avanposturi sau posibile ținte pentru inamic). Să vedem cum stă treaba cu cele două jocuri. *Master of Orion II* se mulează perfect pe acest tipar, ba chiar ajută enorm jucătorul în determinarea rolului coloniei în economia imperiului. O planetă bogată în resurse va deveni clar industrială, una fertilă va deveni agrară, pe când o planetă bogată în relicve va ajuta savanții. Bineînțeles, pe lângă aceștia, mai sunt o mulțime de alți factori care influențează rolul planetei cum ar fi mediul, gravitația, numărul maxim de locuitori suportați. Foarte important este faptul că nu toate planetele pot produce hrană, acesta fiind unul din elementele ce te obligă să menții coloniile agricole. Mâncarea este un bun ce poate fi transportat între colonii, în funcție de necesități, oferind imperiului acea aură de omogenitate, de întreg.

Coloniile din *Imperium Galactica II* excelează prin... grafică. Tiparul prezentat nu poate fi respectat aici decât într-o măsură foarte mică. În primul rând, nimic nu poate fi transportat între planete, ceea ce



Viața industrială într-o colonie din Master of Orion II.



O superbă colonie (mai ales cu GeForce) din Imperium Galactica II.

le obligă să producă totul din resurse proprii. Și atunci cum să mai poți realiza o colonie industrială eficientă dacă mare parte din forța de muncă este ocupată cu obținerea hranei. Să nu credeți însă că și la acest capitol *Imperium Galactica II* este depășită de mai vârstnicul său opozant, fiindcă fiecare are aici punctele lui forte. Coloniile din *Master of Orion* funcționează pe un principiu unilateral complet nerealist. Clădirile nu pot fi construite decât o singură dată și ele influențează întreaga populație. Un laborator, de exemplu, aduce un mic bonus cercetării și asigură condiții de lucru pentru toți savanții de pe planetă. Într-un singur laborator poți înghesui toată populația coloniei... Realist? Nu prea cred. De asemenea, poți transforma țăranii în muncitori sau în savanți în orice moment fără cea mai mică problemă. *Imperium Galactica II*, în schimb, te obligă prin modul în care este gândită colonia să construiești mai multe clădiri de același tip. Fiecare clădire, pentru a funcționa, are nevoie de energie și mână de lucru. Controlul tău asupra forței de muncă este relativ. Construiești clădirea și, în funcție de disponi-



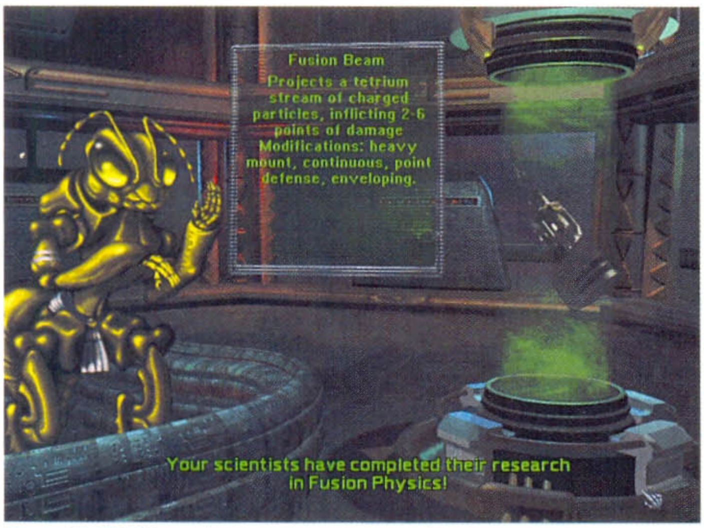
Coloniile din Master of Orion II sunt extrem de harnice.

bilități și necesități, muncitorii vor fi angajați. Pentru a obliga lumea să lucreze într-o anumită clădire, ai la dispoziție o singură soluție, aceea de a închide anumite construcții care nu sunt necesare imediat.

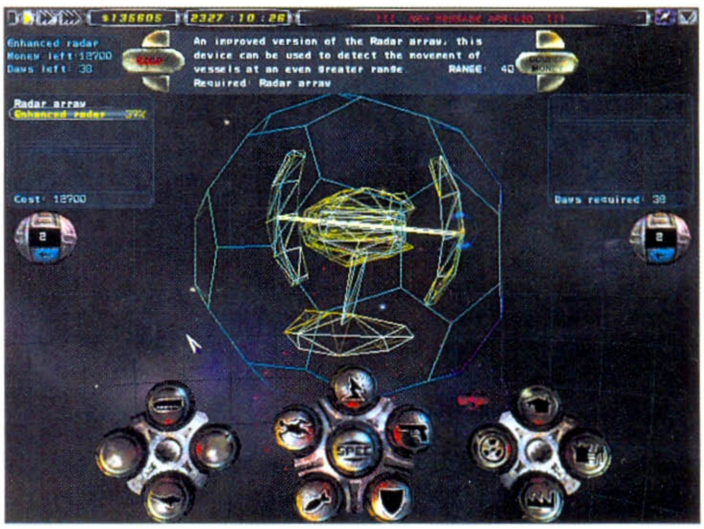
Master of Orion II revine însă puternic cu două elemente interesante, a căror lipsă am simțit-o din plin în *Imperium Galactica*. Primul este migrația coloniștilor. Poți transporta coloniști de pe o planetă pe alta fără probleme, atâta timp cât ai suficiente nave de transport (freighters). Acest lucru este extrem de folositor în două cazuri distincte: atunci când vrei să populezi rapid o colonie nou formată și atunci când, în urma unei cuceriri, deții o specie al cărei bonus ar fi binevenit în altă parte. Prin această migrație se poate ajunge ca pe o planetă să ai 2, 3 sau chiar mai multe rase trăind simbiotic. Acest lucru, din păcate, nu este posibil sub nici o formă în *Imperium Galactica II*, chiar dacă planetele cucerite își păstrează populația nativă. Al doilea element este informația. Fiecare clădire are o descriere scurtă și la obiect în care este evidențiat clar rolul ei, bonusurile și minusurile pe care le aduce. La *Imperium Galactica II* câteodată rămâneam cu o îndoială; informația nu este atât de precisă și de multe ori ezitam în construirea unei clădiri, cu atât mai mult cu cât spațiul de construcție e limitat (spre deosebire de *Master of Orion II*).

Cercetarea

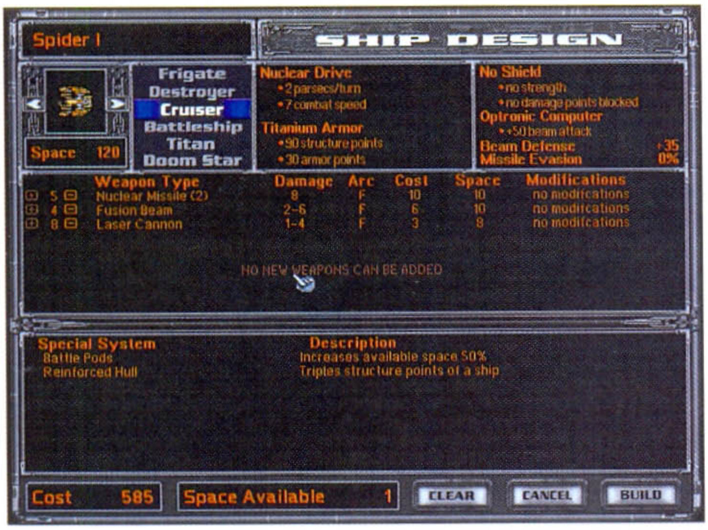
Un alt domeniu foarte important este cercetarea științifică. Acest aspect este tratat foarte asemănător de către ambele jocuri aflate în discuție. *Master of Orion II* oferă nouă domenii principale fiecare având câte trei proiecte pentru fiecare nivel. Cercetarea necesită research points, obținute din activitatea tuturor savanților din imperiul tău. Cu cât ai mai mulți savanți cu atât mai repede vei avea acces la tehnologii noi. *Imperium Galactica II* are trei domenii principale, acestea la rândul lor având mai multe subdomenii fiecare oferind un număr variat de proiecte pe nivel tehnologic. În acest caz, cercetarea va necesita fonduri financiare plus laboratoare (specifice pentru fiecare domeniu în parte). Cu cât con-

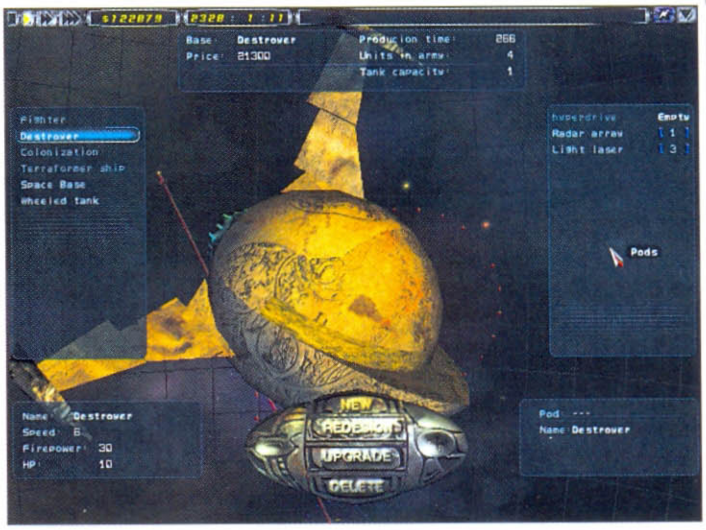


Savanții MOO2 au dus cu succes la capăt un nou proiect.



Aici se construiesc visele savanților.





Designul navelor din Master of Orion II este mult mai atrăgător.

struiești mai multe laboratoare, cu atât mai repede pot fi cercetate proiectele și, în același timp, poți începe lucrul la altele mai pretențioase.

În ceea ce privește proiectele propriu-zise, *Master of Orion II* strălucește. Diversitatea este mult mai mare decât în *Imperium Galactica II* și, cel mai important, nu întotdeauna o tehnologie nouă este cea mai bună. Arme mai vechi, de exemplu, pot fi uneori mult mai utile decât cele mai moderne. O altă diferență majoră între *MOO2* și *IG2*, speculată din nou la diferențierea raselor, este faptul că nu ai acces chiar la toate proiectele, ceea ce te obligă, în funcție de rasă, necesități și evoluția jocului să cercetezi anumite proiecte și mai ales oferă o importanță deosebită spionajului. *Imperium Galactica II* îți oferă toate proiectele, putere de cercetare să ai.

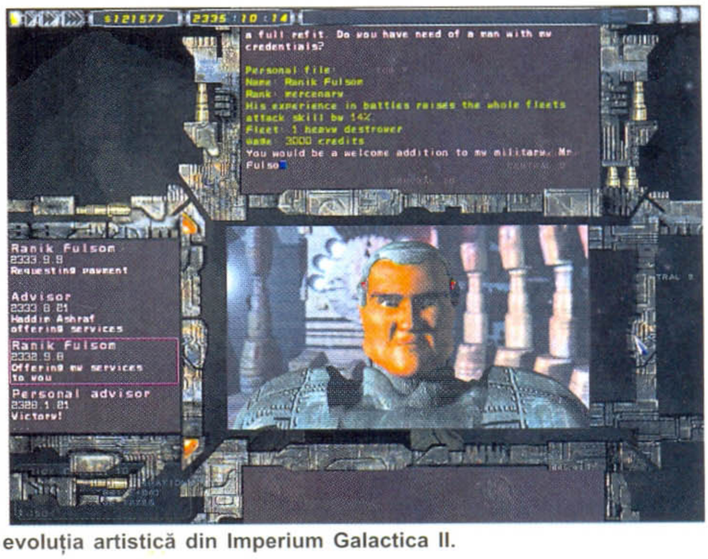
Am lăsat mai la urmă un aspect care m-a deranjat cel mai mult la *Imperium Galactica II*, aspect pe care l-am apreciat în *MOO2*. De fiecare dată când un nou proiect este terminat, o voce blondă mă atenționează blajin asupra acestui lucru. Și atât. Ca să nu mai povestesc, că în cazul construcțiilor nici măcar nu se mai obosește. În acest mod este foarte ușor să omiți că savanții tăi șomează. *Master of Orion II*, nu mai trebuie să spun, îți prezenta noua descoperire pentru ca apoi să te „oblige" să propui un nou proiect. În cazul producției, te anunță tot timpul când o colonie a terminat de construit ceva.

Flotele și designul

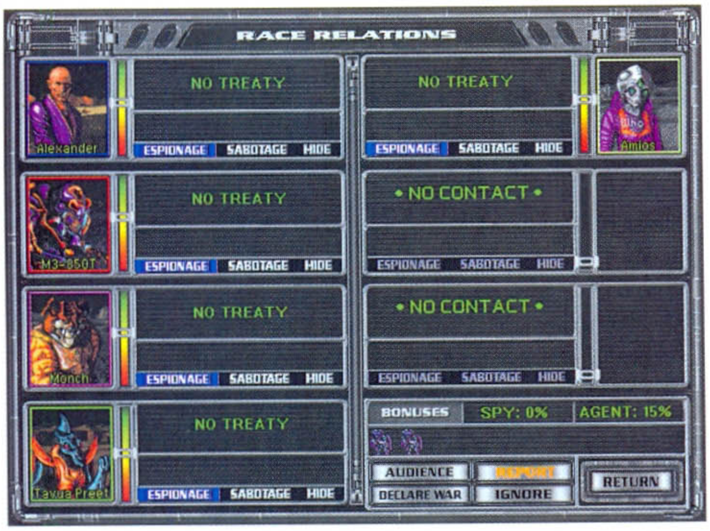
Aproape invariabil, toată energia și mintea coloniilor se va îndrepta către același lucru: construirea unor flotile imense cu ajutorul cărora să stăpânească galaxia. Din nou am atins un subiect delicat, în care îmi este destul de greu să decid cine a reușit să se apropie mai mult de realitate. *Master of Orion* deține șase clase diferite de nave, de la micuții și firavii scouți până la imensele Death Star. De asemenea, nu permite producția a mai mult de șase (din nou) tipuri de nave, indiferent de ce clasă aparține. *Imperium Galactica II* este ceva mai bogat în acest domeniu și, în plus, permite construirea unui număr foarte mare de tipuri de nave. Din nefericire pentru *Imperium Galactica II*, atunci când vine vorba de echiparea navelor stă foarte prost. În primul rând, se acceptă un număr limitat de echipamente; practic, designul este foarte restrâns, obligându-te să alegi anumite elemente. În plus, nici nu atinge o secțiune foarte variată de echipamente. *Master of Orion II*, în schimb, permite un design mult mai flexibil. Echipamentele care pot fi montate sunt extrem de variate și cu utilități diverse, atât de diverse încât de multe ori nu mai ști ce să pui pe navă.

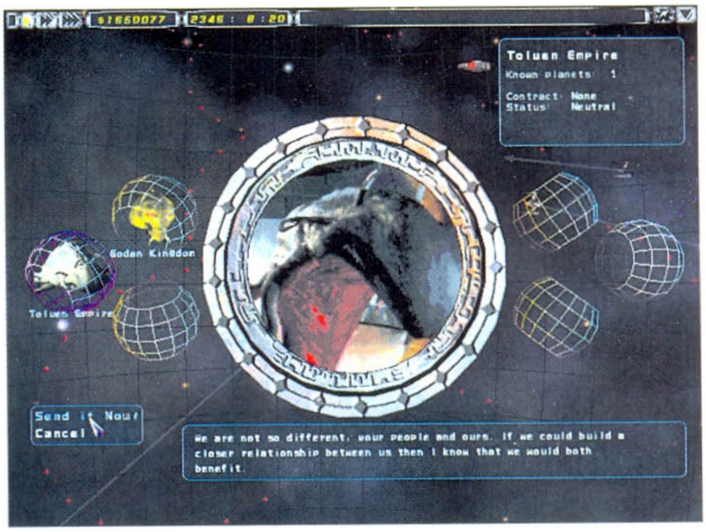
În ceea ce privește deplasarea efectivă a navelor, *Imperium Galactica II* stă mai bine, dar acest lucru se datorează în cea mai mare parte engine-ului real-time. Avantajul cel mai important este cel al alcătuirii flotelor. În *Master of Orion II* trebuia să ții flota blocată într-un sistem până adunai toate navele, în timp ce în *Imperium Galactica II* navele noi vor urmări flota chiar dacă aceasta se mută. Un alt avantaj devine vizibil în momentul luptei. Fiind real-time, navele din *Imperium Galactica II* au șanse relativ egale; în plus, strategiile de luptă sunt cu totul altele. În *Master of Orion II* atacatorul va muta întotdeauna primul cu toate navele (indiferent cât de rapide sunt acestea) ceea ce de cele mai multe ori înclină balanța în favoarea lui, chiar dacă inițial apărătorul avea forțe egale sau, poate, superioare. Ambele jocuri se bucură de aportul unor figuri legendare, de obicei pirați ai Cos-





Două ipostaze diferite ale mercenarului viitorului, cu un plus pentru evoluția artistică din Imperium Galactica II.





Aceeaşi poveste, alte straie...

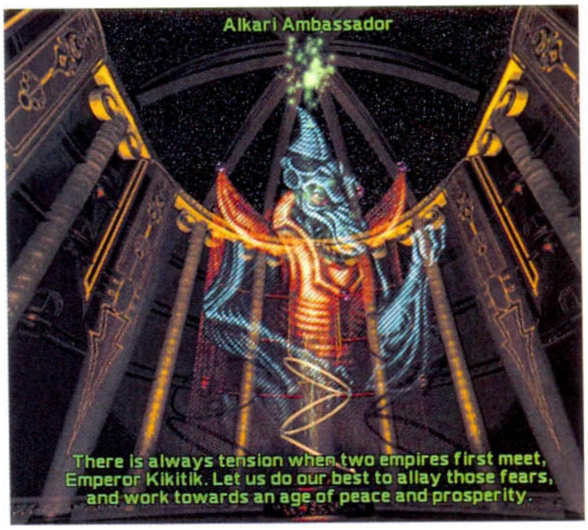
mosului, care cu plăcere îşi pun cunoştinţele şi calităţile în slujba banului tău.

Diplomaţia şi spionajul

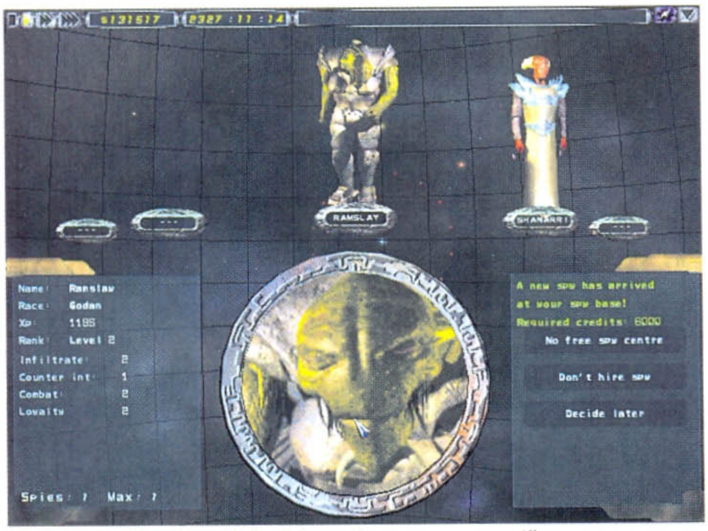
În mod normal, ar trebui ca diplomaţia să fie un element foarte important; din păcate însă, nici un joc nu a reuşit acest lucru. Şi în *Master of Orion II* şi în *Imperium Galactica II* diplomaţia este ignorată, dar deoarece este prezentă sunt nevoit să o amintesc. Mari diferenţe nu sunt între cele două jocuri, cu precizarea că, în vreme ce în *MOO2* orice contact este anunţat frumos de către ambasador, în *Imperium Galactica II* aceeaşi suavă voce blondă ne avertizează că am dat peste o altă civilizaţie... şi atât.

Aceleaşi tratate de non-agresiune, de alianţe, comerciale, schimburi ştiinţifice sau materiale sunt prezente în ambele producţii. Din păcate, comportamentul AI-ului aici este foarte slab, alianţele sunt rupte foarte uşor, declaraţii de război fără nici un motiv (mai ales în *MOO2*). Un mic plus pentru *Imperium Galactica* unde parcă celelalte civilizaţii se comportă ceva mai real, adică încearcă să menţină tratatele sau se predă atunci când vede că nu mai are nici o şansă.

Spionajul în schimb, alături de sabotaj sunt două aspecte deloc de neglijat, ele putând oricând să facă diferenţa. *Master of Orion II* este axat mai mult pe spionaj (din motivele expuse mai sus, vezi secţiunea cercetare), pe când *Imperium Galactica II* pune accentul pe sabotaje. *Master of Orion II*, chiar dacă te lasă să-ţi antrenezi câţi spioni vrei (acesta fiind un plus), controlul asupra lor este infim. Doar le atribui rolul (securitate, spionaj sau sabotaj), în rest, cum se vor descurca şi ce vor realiza depinde doar de ei. La *Imperium Galactica II* lucrurile sunt mult mai complexe. Fiecare spion poate primi o misiune foarte precisă în care poţi să-i desemnezi rasa, planeta, obiectivul etc... Mai mult, cu fiecare misiune, în care supravieţuieşte, spionul câştigă experienţă asemeni unui personaj de RPG, ceea ce-i va permite să îndeplinească cu succes alte misiuni mai dificile. Din păcate, plusul mare obţinut în acest mod este atenuat de faptul că nu poţi avea mai mult de doisprezece spioni, indiferent cât de puternic ai devenit.



Întâlnire de gradul III.



Armata nevăzută a oricărui imperiu ce se respectă.

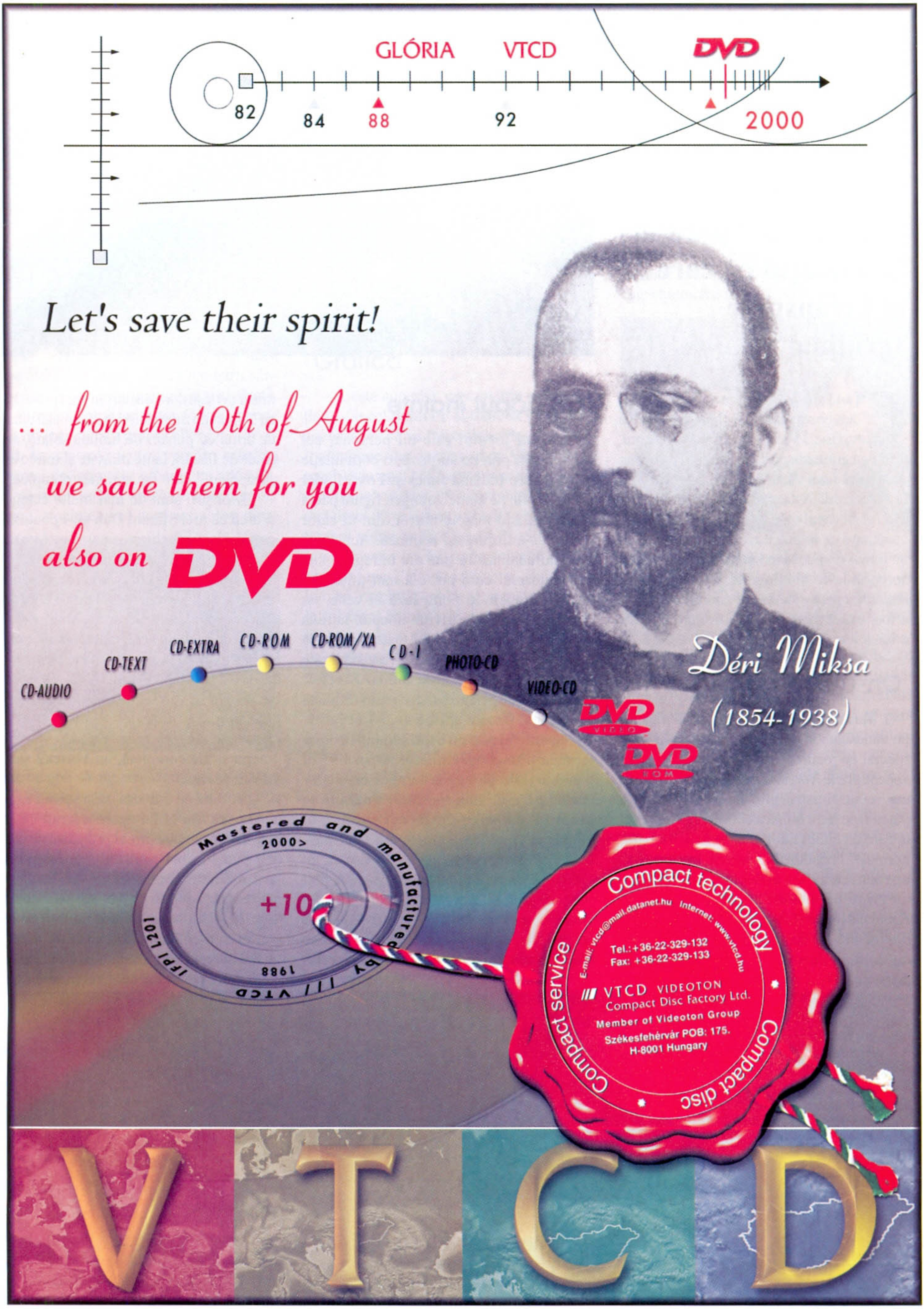
Epilog

Mai sunt foarte multe de spus, cum ar fi de exemplu luptele de sol unde iarăşi cele două jocuri se află la două extreme. *Master of Orion II* foloseşte doar infanterie pentru invazie (apărătorul poate avea tancuri sau/şi roboţi), pe când *Imperium Galactica II* foloseşte numai blindate (din când în când şi navele spaţiale). După cum aţi observat, nu m-am legat absolut deloc de aspectul grafic sau de sunetul jocurilor. Acest lucru chiar ar fi fost deplasat având în vedere distanţa enormă în timp şi în tehnologie dintre cele două jocuri. Şi, aşa cum bine ştiţi, grafica şi sunetul or fi ele superbe, dar nu sunt elementele care ne ţin lipiţi de monitor, vorba colegului meu K'shu: „Tu ţi-ai luat GeForce ca să joci *Master of Orion II*?"

Analizând tot ceea ce am spus până acum, am reuşit să înţeleg de ce un joc prăfuit de ani continuă să mă atragă, deşi am la dispoziţie o mulţime de apariţii de acelaşi gen.

Într-o bună zi, copiii sau nepoţii noştri se vor uita poate cu nostalgie în urmă după *Imperium Galactica II* sau după *Quake III*. Deocamdată mă mulţumesc să aştept cu sufletul la gură *Master of Orion III*, joc anunţat anul acesta la E3. Şi sper, din tot sufletul, să reînvie acea atmosferă superbă, acele sentimente de mult îngropate ale nopţilor nedormite luptând pentru cucerirea spaţiului.

Claude


GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
Let's save their spirit!
... from the 10th of August
we save them for you
also on DVD
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD VIDEO
DVD ROM
Déri Miksa
(1854-1938)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
IFPI L201
1988
Compact technology
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
Compact service
Compact disc
V T C D

Nocturne



„Vampirii sunt printre noi!" pare să fie mesajul pe care ni-l transmite Terminal Reality

Când am văzut prima dată *Nocturne*, am crezut pentru o clipă că este încă un joc 3d-person action-adventure, pe lângă grămada pe care o aveam pe birou. Asta până i-am văzut zombii. Asta până am văzut decorul. Asta până când am simțit cum e să retezi capul unui monstru cu o pușcă de vânătoare ce ar putea rivaliza, eventual, cu un tun. Asta până am simțit hoardele nopții apropiindu-se în întuneric, trădate doar de respirația grea și târșâitul copitelor. Și ăsta a fost exact momentul în care am știut că nu mai am răbdare și trebuie să-l joc.

On-Line

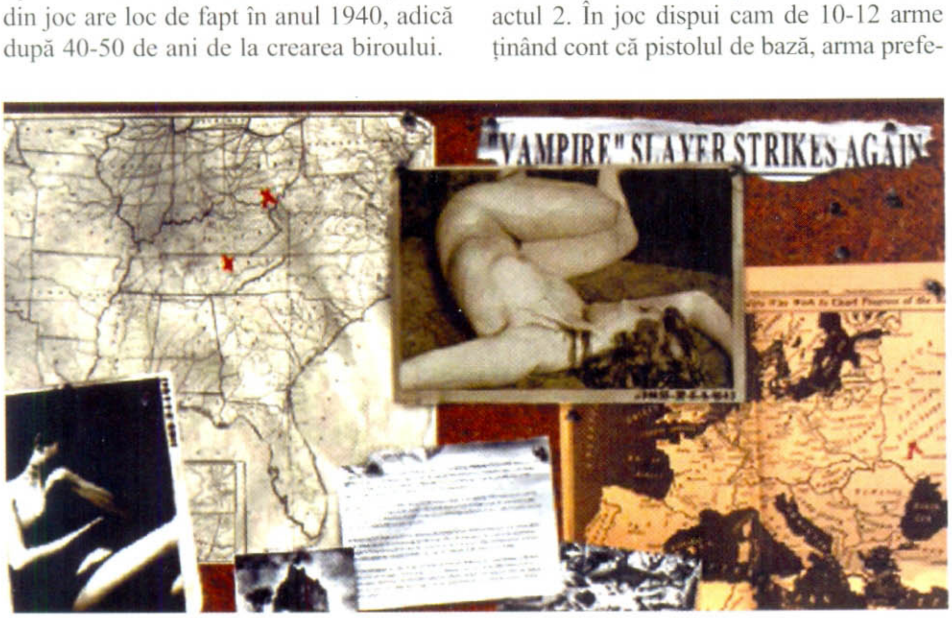
Terminal Reality este o firmă mai puțin cunoscută la noi în țară, afirmându-se în special cu jocuri bazate pe o acțiune post-apocaliptica. *Nocturne*, în schimb, propune un trecut sinistru plin de mister care ar putea face praf liniștea cotidiană. Un trecut în care un cunoscător al fenomenelor paranormale, Theodore Roosevelt, într-un efort de contracarare a forțelor malefice, creează un birou neoficial de investigații numit Spooke House (Casa Fantoma). Acțiunea din joc are loc de fapt în anul 1940, adică după 40-50 de ani de la crearea biroului.

Cu capul înainte

Eroul jocului este un personaj cel puțin bizar, plin de surprize, o combinație reușită între Indiana Jones și Fox Mulder al anilor '40, pe nume Stranger, figură parcă ieșită din istorioarele horror, din al căror context s-a inspirat și acțiunea. Acțiunea? Pură adrenalină. Te ține ore întregi în fața calculatorului cum nu te-a mai ținut nici un joc, sângele îți pompează în vene, iar dacă ambianța e potrivită: noapte, lumina stinsă, căștile pe urechi, ai toate șansele să nu mai apuci să vezi soarele vreodată... este killer pentru cei slabi de inimă. Nivelele sunt împărțite pe episoade, o idee strălucită aș adăuga, fiecare episod având în jur de 15 misiuni. Și asta nu e tot. Timpul necesar terminării unei misiuni este imposibil! Îți poate lua ore întregi să termini un singur episod... hărțile sunt enorme. Pe măsură ce avansezi în nivele, armele devin din ce în ce mai puternice, cu o pronunțată tentă mistică. Poți găuri pieptul unui vârcolac cu un pistol de 9 mm cu gloanțe de argint sau poți pur și simplu să-i crăpi capul cu un topor din dotarea unui hidrant... peste care vei da în actul 2. În joc dispui cam de 10-12 arme ținând cont că pistolul de bază, arma preferată a ta (așa cum declari în joc) poate trage cu 3 tipuri de muniție. Ai la îndemână dinamita, arma cu pulsuri de lumină solară, aruncător de flăcări, lame otrăvite și multe arme „sezoniere" care fac acțiunea completă.

Monștrii sunt de mai multe categorii, și cred că nici Sfântul Duh nu-i poate categorisi. Un singur lucru e clar: sunt tare urâți, și aici își spune cuvântul accelerarea 3D. Numărul mare de poligoane are o influență majoră asupra scenelor care pe o platformă performantă sunt efectiv capodopere. Că tot veni vorba de accelerare, nu v-aș sfătui să vă înhămați la asemenea joc fără resurse considerabile! Gândiți-vă că numai instalarea vă va răpi un Giga de pe disc. În rest, recomandările jocului? Păi, un procesor tare, cel puțin 64 RAM și, ca distracția să fie completă, un Vortex2 sau un LIVE! Merită!

În afară de tine mai există și alți agenți, e adevărat nu la fel de consacrați ca tine, dar fiecare cu o anumita pregătire pe care o vei putea folosi pentru a rezolva puzzle-uri în decursul misiunilor. Vei avea și o parteneră. Vă las pe voi să-i descoperiți numele. Unul din puținii agenți cu care vei avea o colaborare mai strânsă este jumătate vampir, jumătate om. Urâtă combinație, nu? De asemenea, vei întâlni numeroase personaje importante ce-ți vor întări convingerea că există dedesubturi pe care superiorii ți le ascund din motive de securitate, personaje bine conturate, fiecare cu sfera lui de activitate. Monștrii sunt autentici, ghearele și colții sunt arme mortale, o singură lovitură putându-te lăsa mască atunci când vei constata că bara de viata ți-a scăzut la jumătate. Realitate cruntă!



Propriu-zis

Fiecare episod te trece prin Spooke House, unde îți sunt furnizate informațiile necesare misiunii, un loc unde după o saga singuratică prin găuri de șarpe uitate de timp și ocolite de muritorii de rând, te simți

efectiv în siguranță. Îți vei putea procura muniție, informații cu privire la tipul de anomalie paranormală care te așteaptă, și vei fi bombardat cu un background al misiunii, ce durează ceva. După ce ai primit misiunea, vei porni pe meleaguri ce la prima vedere sunt calme, dar care au ce ascunde, și unde, oricât ai căuta ajutorul cuiva care să te sprijine... n-o să-l găsești! Vei fi atacat de vampiri, urmărit de vârcolaci, mușcat de zombii, vei fi tot timpul pe fugă, și aici vă sfătuiesc să folosiți cu încredere sistemul de salvare al jocului pentru că altfel vă va fi foarte dificil. Vei avea de rezolvat puzzle-uri ce vor implica intuiție (feminină poate...), va trebui să aveți răbdare, să cotrobăiți prin camere de hotel răvășite, cotloane întunecate și umede, castele mistice sau cimitire. Veți duce în paralel două lupte: una cu monștrii sângeroși și alta cu propria muniție și sănătate. Vă puteți termina muniția foarte repede dacă nu știți cu ce armă să abordați adversarul. În general, pentru vampiri arbaleta cu țăruși de lemn sau gloanțe cu apă sfințită, pentru zombi o rafală de mitralieră ar ajunge, bineînțeles că dacă veți folosi dinamita începe să nu mai conteze, dar mare grijă că totul este limitat. Un alt aspect de remarcat este atmosfera răvășită, camere de hotel în care urmele de sânge uscat trădează trecutul, cimitire sumbre din care răzbat gemete, strigăte rătăcite ale copiilor uciși cu sânge rece, apariții stranii, copaci dezbrăcați de frunzele care sunt luate de vânt pe alei dosnice... O atmosferă de vis pentru cei ușor afectați de crize de sinucidere. Îți vei da seama pe parcurs că totul are un scop în joc, dedesubturile se conturează încet-încet pe parcurs, ajungând în final să descoperi de fapt sursa răului... Și ficțiunea nu e departe de realitate. Dacă vreți!





Grafica

...este superbă, cu condiția ca rezoluția să fie cel puțin de 800x600x32bit. Este adevărat că se va mișca bine doar pe plăci foarte bune, dar dacă aveți un Voodoo3 (cu patch) sau un TNT2-ultra sau un GeForce, o să fie un vis. Suportă cam toate versiunile de Direct-X, cam toate plăcile video, accelerarea video se face prin API-ul DirectX, sau software, iar diferența se vede doar în rezoluții mari, și este izbitoare. Halouri de lumină, razele de ochire ale armelor, umbrele, mișcarea hainelor de pe personaje, tuturor li s-a acordat o deosebită atenție. Un defect de programare se observă la engine-ul de mișcare a personajelor, și anume, dacă încerci să te răsucești pe loc vei constata că o faci cu totul, ca pe gheață. Doar hainele ți se mișcă. Bug-uri ar mai fi destule, dar ce joc nu are... O sumedenie de efecte apar în joc, cum ar fi vârtejul frunzelor antrenate de vânt, ricoșeul și explozia gloanțelor atunci când ating sau ratează ținta, texturile conturate realist (copacii chiar sunt copaci și nu poze cu copaci desenați), posibilitatea de a-ți alege camera de vedere cu ajutorul căreia să aveți impresia că tot decorul s-a schimbat și multe altele. La capitolul umbre stă tare prost. Totul are umbră numa' că aceasta nu se profilează pe obiectul sursă, ci este o pată de aproximativ aceeași mărime. Speram la mai bine, mai ales că băieții de la **Terminal** ne promit o serie de patch-uri și, ce este cu adevărat formidabil, episoade ce pot fi download-ate de pe net. Simplu și ușor. Nu folosiți cărți de credit false!

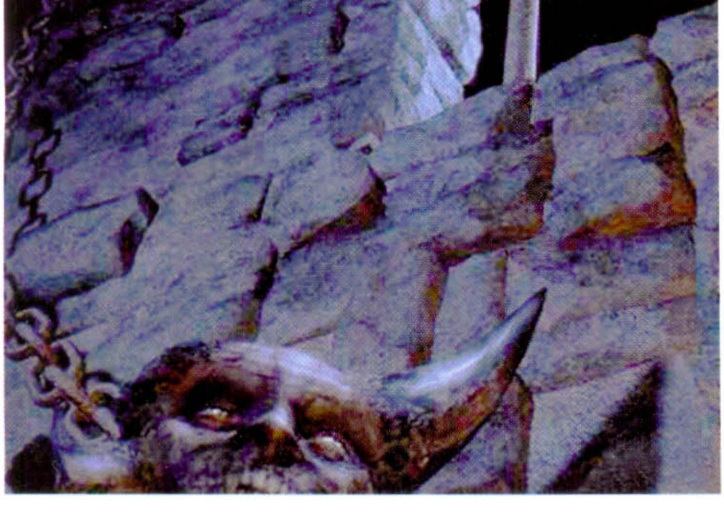
Sunetul

E, uite un subiect foarte fierbinte! Sunetul este de-a dreptul o capodoperă! Dacă mai adăugați și un LIVE puteți considera că este cea ce se numește sonorizare live. Gemete înfundate, clopote bătând în vântul care șuieră, frunze rătăcite ce foșnesc atunci când le calci, o coloană sonoră dinamică ce accelerează brusc ritmul în funcție de acțiune. Există o serie de setări de sunet cum ar fi numărul de canale de emisie, rata de emisie, suportându-se atât LIVE cât și Aureal. Sunetul armelor este deosebit de real, scrâșnitul gloanțelor pe metal îți vibrează în căști, iar efectul de spațialitate este omniprezent, ajungând să ți se pară normal să te întorci brusc și să tragi atunci când un cadavru proaspăt născut de propriul mormânt urlă în spatele tău. Este totul cât se poate de autentic!



Ce să vă spun? Merită jucat și mai ales trăit! O să vă ofere o experiență unică și se poate cataloga drept un clasic. Pentru fanii genului... nu ar trebui să le lipsească din colecție. În rest, mare grijă pe unde călcați, în ce trageți, căscați urechile la comentariile tuturor, și până la urmă... Happy hunting! O să aveți nevoie!

Stege - București



Date tehnice

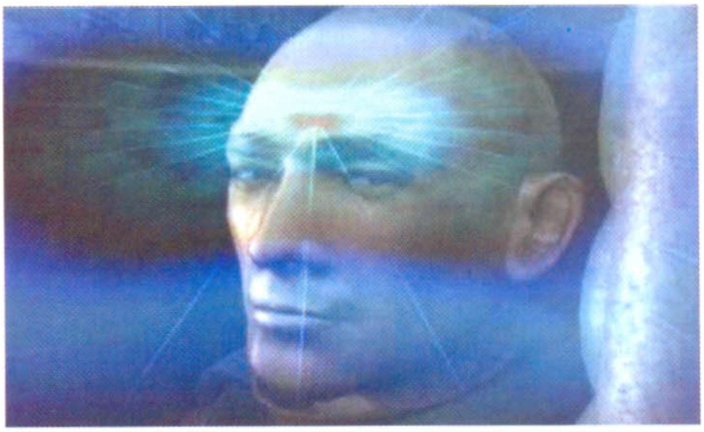
Gen: Action/Adventure
Producător: Terminal Reality
Distribuitor: Gathering of Developers
Hardware: P II, 300 MHz, 64 MB
Accelerare 3D: da
Mulitplayer: Nu

Nota LEVEL

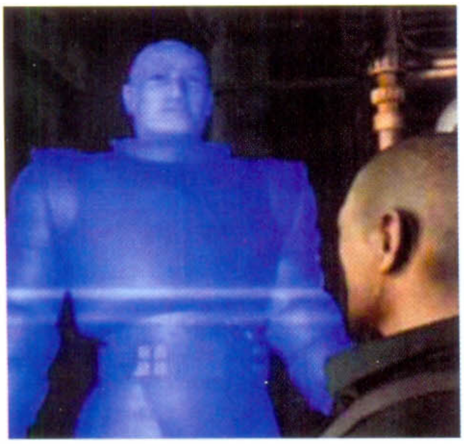
Grafică:	16/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	17/20
Storyline:	05/05
Impresie:	09/10
Total	**86**

Colony Wars: Red Sun

Undeva departe, atât în timp cât şi în spaţiu...



Mileniul cinci... Cam aşa începe filmul de introducere al producţiei celor de la **Psygnosis**. Încă de la aceste prime două cuvinte ne putem da seama cam ce ne aşteaptă: roboţi gigantici, nave spaţiale, lasere peste lasere şi alte



arme futuriste. Şi cum un simulator spaţial nu strică la casa posesorului de consolă, cred că merită să aruncăm o privire peste *Colony Wars: Red Sun.*

Întâi de toate, să vedem cât de tulburi sunt apele în care înotăm, sau mai bine zis cât de înceţoşate sunt atmosferele prin care vom zbura. Multe dintre planetele din jurul Terrei deveniseră colonii ale acesteia. Lucru pe care l-am întâlnit în mai multe scenarii, aşa că până aici nimic nou. Mai îndrăzneţi, cei de la **Psygnosis** au „colonizat" chiar şi câteva stele. Două tabere îşi disputau supremaţia în acest univers: coloniştii şi armata. După ce ne sunt aduse la cunoştinţă aceste lucruri prin intermediul aceluiaşi film introductiv, a cărui calitate merită subliniată, suntem puşi în pielea unui director de mină de pe Lună. Într-o noapte, acesta are o revelaţie. Se făcea că spiritele strămoşilor îl numeau „the chosen one". Un fel de Buffy – spaima vampirilor, care avea însă de luptat cu mijloace mult mai moderne împotriva coloniştilor, reprezentanţii răului. Spiritul şef (cel care vorbea) îi spune omului nostru: „Trezeşte-te şi salvează omenirea, sau dormi pentru



vecie!" (Traducere liberă!) Şi acesta bineînţeles că se trezeşte, că altfel nu am mai fi avut noi jocul cu pricina. Şi dacă se trezeşte, se apucă serios de treabă. Adică părăseşte mina şi participă la tot felul de misiuni care au ca scop comun ocrotirea planetei.





Uite raza, nu e nava!

Devenind subit mai interesaţi de aspectele tehnice, vom privi *Colony Wars: Red Sun* prin prisma aspectului grafic. V-am dărâmat cu fraza asta, nu? Lăsând gluma deoparte, trebuie spus că, în ciuda calităţii uşor „neşlefuite" cu care producţiile 3D de pe acest gen de platformă ne-au obişnuit, titlul celor de la **Psygnosis** reuşeşte să facă un pas înainte din acest punct de vedere. Imaginaţi-vă un joc pentru PC, care rulează folosind accelerare 3D, la o rezoluţie mare, fără întrerupere. Adăugaţi filme de o

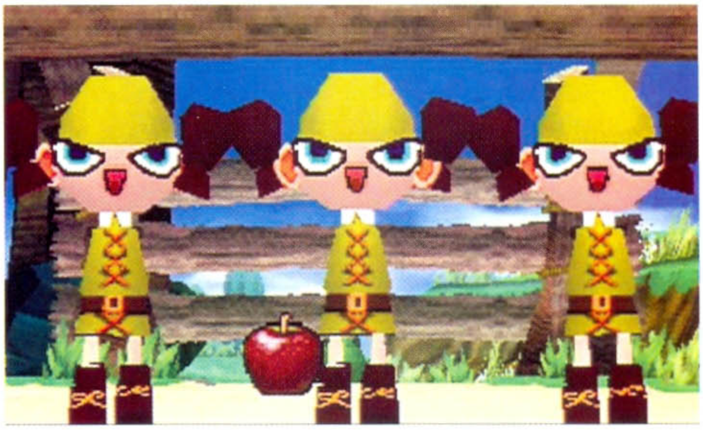


calitate excepţională după fiecare nivel (în funcţie de victorie sau înfrângere), o coloană sonoră care, pe lângă zgomotele specifice navei şi armelor, conţine şi comunicaţiile radio ale tuturor camarazilor de arme, precum şi o muzică antrenantă, de factură clasică, perspectivă first-person sau third-person, la alegere, episoade cu scopuri extrem de variate, de la escortarea unui convoi, până la vânătoarea de animale sălbatice (din mileniul cinci), care înlătură orice posibilitate de apariţie a monotoniei şi obţineţi o producţie complexă şi completă, extrem de antrenantă pentru fanii genului şi interesantă pentru restul. Ţinând cont de faptul că ne vom găsi cu trei mii şi ceva de ani în viitor, eu zic să nu mai zăbovim, că astfel de ocazii sunt destul de rare, chiar şi în lumea jocurilor.

Dr. Pepper

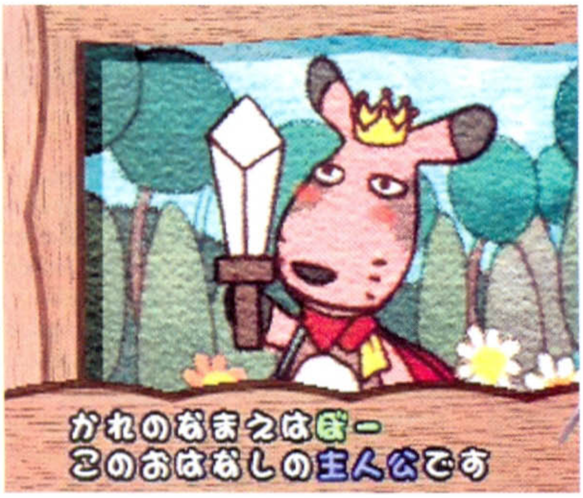
Gen: Simulator spaţial
Producător: Psygnosis
Ofertant:
Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax:01-2244713

Rescue Shot

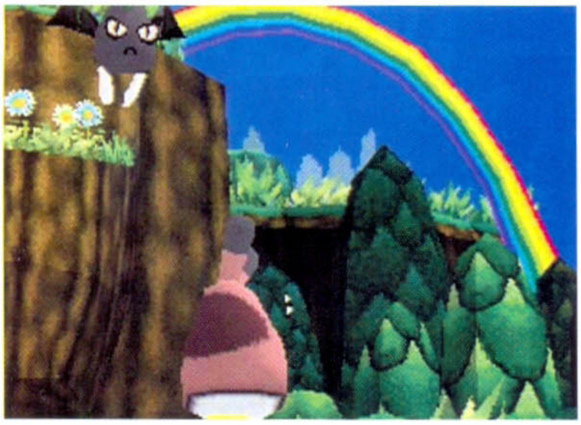


Acțiune palpitantă, arme de ultimă oră, răufăcători ce trebuie prinşi cu orice preț?

Nici gând! Mai degrabă o plimbare sănătoasă prin pădure, în care vom face cunoştință cu viața tumultoasă a viețuitoarelor de aici. Şi prima cunoştință pe care ne-o vom face este nimeni alta decât Fifi iepurica!



Aceasta va ocupa un rol extrem de important în jocul nostru, şi anume acela al naratorului. Ea ne va povesti care este mişcarea prin pădure şi, lucru cel mai important, ne va ajuta să înțelegem odiseea personajului principal al jocului, iepurele Bo. Urecheatul nostru va avea rolul de a elimina din peisajul pitoresc al pădurii respective toate creaturile mai puțin cinstite, care murdăresc prin faptele lor imaginea comunității animalelor. Primul din această categorie va fi Earl Grey, lupul. Îmbrăcat cu frac şi joben, acesta va manifesta un comportament similar cu acela al unui „şmenar". Şi cum iepurele nostru nu tolerează aşa ceva, porneşte în căutarea acestui individ, care, odată găsit, va poposi în închisoarea animalelor. Nu la zoo, ci la o închisoare adevărată. Şi ştiți voi cine este gardian şef aici? Tocmai vulpea. Enumerarea de astfel de personaje ar putea continua la nesfârşit. Aşa că mai bine să trecem la celelalte caracteristici ale titlului celor de la **Namco** (Despre storyline cred că v-ați făcut deja o idee).



Stați, nu râdeți!

Chiar dacă ceea ce am spus până acum poate să vă creeze o impresie în defavoarea acestui titlu, trebuie spus că jocul, pune accentul pe două aspecte: cel educativ şi cel comic. Din aceste două puncte de vedere, nu-i poate fi reproşat nimic. *Rescue Shot* este o producție care se adresează celor mici. Şi ca un joc educativ ce este, să ştiți că-şi atinge scopurile. Adică, pune la încercare imaginația copiilor. Creația celor de la **Namco** îmbracă forma unui shooter la persoana a treia. Dar nu un shooter clasic, ci unul care foloseşte doar cursorul şi un singur buton de pe controler. Ceea ce contează este că nu doar diverşi inamici pe care îi vom întâlni pe parcursul misiunilor vor trebui nimeriți. Există o sumedenie de modalități de a-i anihila pe aceştia. Spre exemplu, tragi în tulpina unui arbore, şi din acesta cade o ploaie de fructe, care va reprezenta un obstacol pentru duşmani. Dacă tot a venit vorba de obstacole, să spunem că cele care se vor găsi în calea noastră, vor putea fi îndepărtate prin lovirea lor. Chiar şi personajul nostru va putea fi ajutat prin lovirea cu aceleaşi proiectile care, vor trebui direcționate undeva prin zona spate jos. Rezultatul? Nişte salturi de cascador profesionist. În virtutea unui astfel de joc, aspectul grafic a fost inspirat ales de către producători. El îmbracă forma



caracteristică desenelor pe care copiii le realizează cu acuarela. Personajele par desprinse de pe coala de pictură, decorurile la fel. Culorile vii întăresc acest aspect

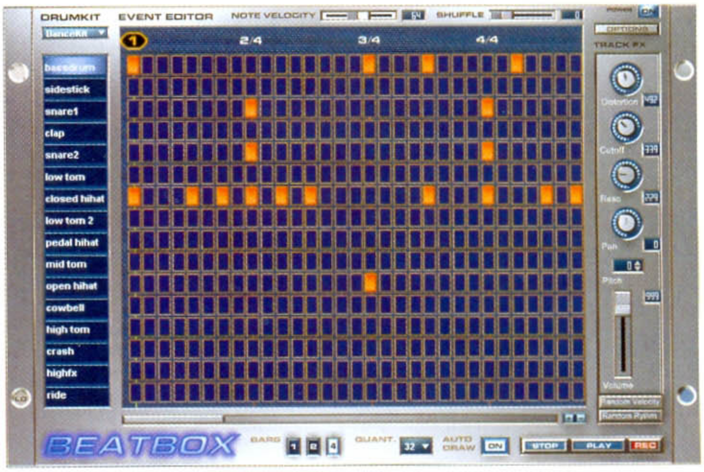


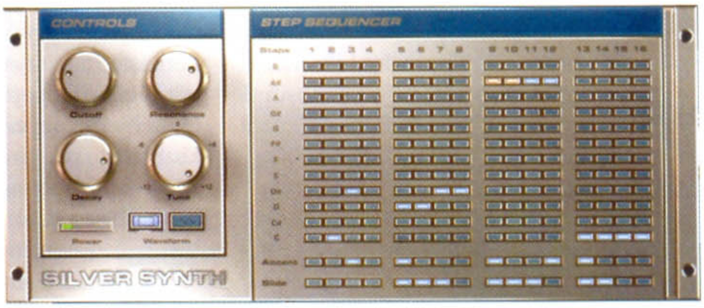
copilăresc pe care *Rescue Shot* îl îmbracă. Sunetele sunt pe măsură, nelăsând nici un semn de îndoială asupra caracterului educativ al producției şi al categoriei de vârstă în care cei cărora li se adresează acest titlu se găsesc.

Dr. Pepper

Gen: Educativ
Producător: Namco
Ofertant:
Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax:01-2244713

Magix Music Maker generation 5





Acum dai un clic, dup-aia mai dai unul... astfel bucata-i gata.

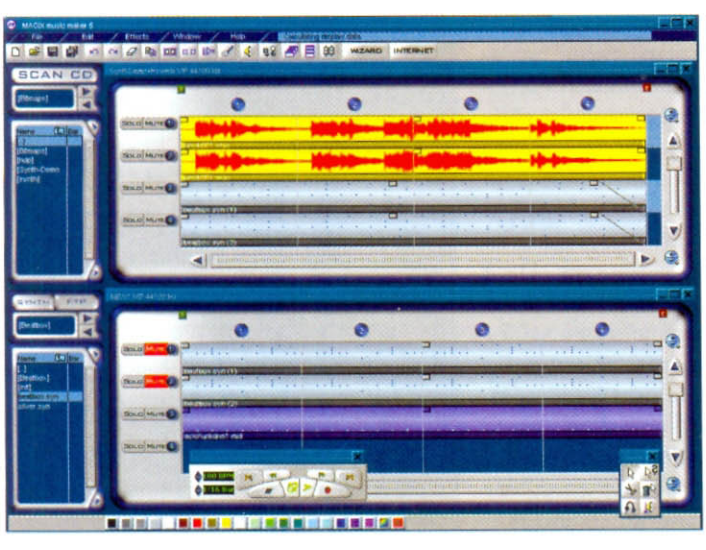
Music Maker este software-ul amiral al firmei **Magix Entertainment Corp.**, fiind indiscutabil programul cu care aceasta a devenit cunoscută, afirmându-se însă şi printr-o neobişnuită prezenţă a reclamelor acestui produs pe posturile de televiziune dedicate muzicii. Ceea ce ne duce imediat cu gândul la faptul că *Music Maker* este un program destinat unui public larg consumator, ce poate deveni însă şi larg producător de muzică. Şi, dacă este să mergem mai departe cu presupunerile, mi se pare la mintea cocoşului faptul că un produs căruia i se face reclamă pe astfel de posturi de muzică trebuie cu certitudine să fie şi foarte uşor de folosit (afirmaţie maliţioasă).

Magix Music Maker generation 5 este, într-adevăr, foarte uşor de utilizat, dar ergonomia şi funcţionalitatea lui nu se calcă pe bătături. Astfel încât vom vedea că facilităţile puse la dispoziţia utilizatorului nu sunt puţine, ba pe deasupra sunt şi foarte practice.

În primul rând, programul este destinat utilizării loop-urilor, dar şi HDD recording-ului şi lucrului cu wave-uri pe piste multiple. De aceea, fereastra principală este una de aranjare a wave-urilor pe mai multe piste. Pe fiecare din aceste piste se pot aplica mai multe efecte în timp real (delay, hall, echo), dar se pot şi edita parametri de volum sau chiar se pot desena liber filtrele. Dar, în ceea ce priveşte obţinerea loop-urilor sau wave-urilor ce compun piesa, nu va trebui să apelaţi numai la sample-uri sau loop-uri gata făcute. Aceasta pentru că există două ferestre care vă oferă câteva posibilităţi în plus.

Beatbox

Un sequencer cu un look analogic este dedicat creării de ritmuri, având rolul de beatbox, în care se pot încărca seturi întregi de tobe, ori din cele (excelente) aflate pe CD, ori wave-uri ale utilizatorului. Se poate lucra în 32-imi, se pot alătura într-o secvenţă până la patru măsuri. Foarte importantă mi se pare calitatea distorsului ce poate fi aplicat tobelor, şi care sună, zău, de te unge la inimă. Apoi, există şi un filtru, bunicel, dar digital, ce nu va intra în auto-oscilaţie la valori mari ale rezonanţei. Una peste alta, un beatbox bunicel, probabil cel mai bun calitativ din programele de acest tip (de tip *Music Maker*, nu *Fruity Loops*; acolo vorbim de un cu totul alt nivel al utilizatorului).



Synth

He-he, surpriza cea mare vine din partea unui modul al *Magix Music Maker generation 5* care se dovedeşte deosebit de ager în simplitatea sa. Este vorba de un mic sintetizator, foarte simpluţ, dar care mi se pare a genera un sunet curat şi plăcut. Dacă vreţi să vă faceţi părţile de bas, aveţi la dispoziţie un sintetizator ce poate emite numai două forme de undă – dreptunghiulară şi triunghiulară – dar care sună excelent. Nu este vorba de arome analogice aici, timbrul şi filtrele puse la dispoziţie sunt clar digitale, dar totul funcţionează cum trebuie, sunetul nu dezvăluie o încropeală, cum am simţit în alte programe de gen, ci este puternic, clar. Filtrele nu ajung la auto-oscilaţie, dar nu sunt puse de formă, ci modifică sensibil timbrul, într-un mod reuşit care îmi aminteşte de *Rubberduck*. Un step sequencer simplu de folosit întregeşte acest sintetizator.

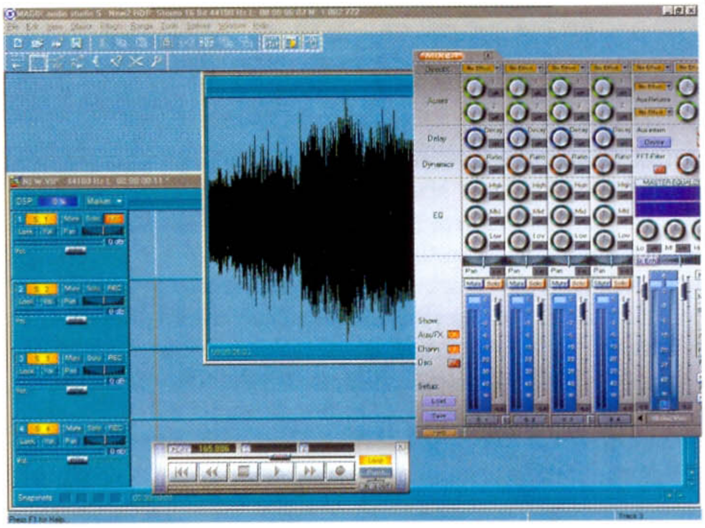
Pe lângă toate aceste funcţii de bună calitate, *Magix Music Maker generation 5* mai oferă şi posibilitatea realizării şi editării coloanelor sonore ale fişierelor AVI, precum şi două CD-uri suplimentare, pline cu peste 2000 de loop-uri, voci, efecte speciale, organizate pe genuri: hip hop, big beat, techno/trance, dance/electro, disco/house, la BPM-uri de 120/130/140.

Fără îndoială, *Magix Music Maker generation 5* este un program care are foarte multe de oferit, şi punctez încă o dată preţul său, care îl face foarte accesibil.

Marius Ghinea

Producător:
Magix Entertainment Corp.
Ofertant:
PC&A
Tel: 01-242.03.83
Preţ: 99 DM (TVA inclus)

Magix Music Studio generation 5



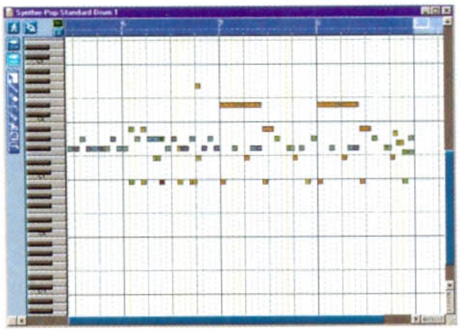
Editare audio şi MIDI la o calitate care sfidează preţul.

Magix este un nume bine cunoscut celor care obişnuiesc să facă muzică din loop-uri şi sample-uri. Iată că programele produse de **Magix** au ajuns la cea de-a cincea generaţie, iar aceasta nu de pomană, ci spre mai buna deservire a utilizatorului, căruia i se oferă acum mult mai multe funcţii şi posibilităţi de editare şi control, la un preţ în continuare derizoriu.

Un lucru foarte important este de spus despre *Magix Music Studio generation 5*, anume că acest program nu este util numai celor care doresc să lucreze cu fişiere wave, eventual să facă HDD recording, ci şi acelora care urmăresc să facă editare şi MIDI recording, folosind sintetizatorul on board, de pe placa de sunet, sau unul extern. Practic, *Magix Music Studio generation 5* este alcătuit din două module distincte, unul ocupându-se de partea audio, şi anume cel numit *Magix Audio Studio generation 5*, iar celălalt de partea MIDI, pe numele său *Magix MIDI Studio generation 5*. Deci, două programe într-un singur pachet.

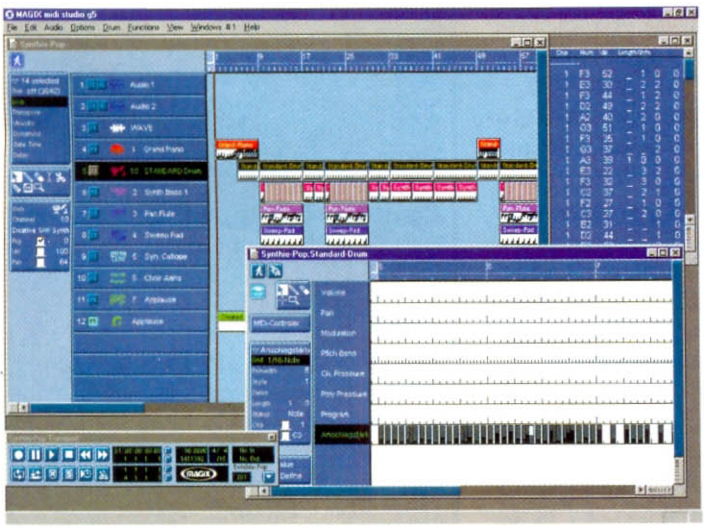
MIDI Studio

Văzând eu că despre acest sequencer se spune că ar fi profesional, mi-am pus instantaneu întrebarea „atunci Cubase cum e?". Lăsând deoparte anecdota, trebuie să mărturisesc că am fost uimit de multitudinea de funcţii oferite de acest sequencer MIDI, dacă stai să arunci un ochi la preţul întregului pachet. În primul rând, există posibilitatea editării a nu mai puţin de 256 (!) piste MIDI. Absolut fiecare parametru MIDI posibil, de la simple controlere MIDI până la mesaje NRPN sau chiar mesaje System Exclusive pot fi editate şi transmise către sintetizator sau banca wavetable cu ajutorul acestui Magix MIDI Studio. În acest scop, programul este dotat cu toate ferestrele de



lucru clasice pentru un sequencer MIDI de bună calitate – Arrange, Score, Drum Edit, Matrix Edit, Event List, Transport şi Mixer.

După cum poate că aţi observat, editarea notelor se poate face în trei moduri, în fereastra partiturii (Score), în cea de tip matrice dar şi într-o fereastră separată, creată anume pentru editarea părţilor de tobe şi percuţie.



Această posibilitate de a edita pistele de tobe separat, într-o fereastră anume concepută în acest scop este un element ce poate fi regăsit în programe de editare MIDI cu mult mai scumpe. Apreciez concepţia Drum Editor-ului ca fiind foarte reuşită, fiind pe undeva inspirată de un Sequencer analogic, şi oferind controlul suplimentar al volumului în chiar bara ce indică nota. În general, editarea MIDI cu ajutorul *Magix MIDI Studio generation 5* este uşoară, iar învăţarea diverselor comenzi nu pune nici un fel de probleme. Şi nu trebuie uitat un alt lucru, deloc lipsit de importanţă. Pe lângă pistele MIDI, se oferă posibilitatea utilizării a 8 piste audio, astfel încât să se poată integra proiectele realizate în modulul *Magix Audio Studio* cu cele din *Magix MIDI Studio*.

Audio Studio

Acest modul al programului *Magix Music Studio generation 5* este cel dedicat HDD recording - ului şi editării audio multipistă. Regăsim aici toate cele necesare, posibilitatea măsurării piesei în diverse unităţi (SMPTE, de timp, în măsuri editabile), posibilitatea de editare a fiecărei bucăţi wave în parte, posibilitatea aplicării de efecte ca multi-time stretching, pitch-shifting, normalise, multi şi cross fades, resampling şi reverse, la care se adaugă efectele puse la dispoziţie de ferestra Mixer, cum sunt delay-ul, egalizatorul pe trei benzi şi stereo enhancer-ul. Se pot folosi şi efecte plug-in DirectX. Se pot importa fişiere MP3 şi MSAudio, se pot exporta fişiere MPEG şi Wave. Dacă adăugăm la toate acestea şi cele 600 de sample-uri prezente pe CD, obţinem imaginea unui Magix Music Studio generation 5 de bună calitate, care oferă surprinzător de multe la un preţ absolut rezonabil.

Marius Ghinea

Producător:
Magix Entertainment Corp.
Ofertant:
PC&A
Tel: 01-242.03.83
Preţ: 99 DM (TVA inclus)

GeForce 2 - Bomba mult așteptată

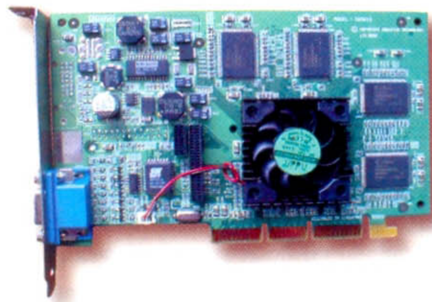
După lansarea unui prim chipset de plăci video care a impus un nou standard în ceea ce privește calitatea grafică (GeForce 256), binecunoscuta firmă NVIDIA a reușit lansarea succesorului acestuia - NVIDIA GTS. GTS (Giga Texel Shader) reprezintă capacitatea plăcii de a procesa peste un miliard de pixeli pe secundă. Acceleratoarele grafice echipate cu acest chipset sunt cele mai performante la ora actuală, combinația dintre a doua generație a tehnologiei Transform & Lighting (T&L) și NVIDIA Shading Raster (NSR) producând efecte vizuale dintre cele mai realistice. Noua generație a engine-ului Transform & Lighting este capabil de a furniza până la 25 de milioane de triunghiuri/secundă. Tehnologia de ultimă oră NSR are abilitatea de a procesa șapte pixeli într-un singur ciclu, iar noua tehnologie HyperTexel permite furnizarea a până la 1.6 GigaTexeli pe secundă, fapt care reprezintă un record pentru aceste plăci video neprofesioniste. Rezultatul final permite un control individual al culorii, umbrelor, luminii, reflecției și a altor componente vizuale pentru fiecare pixel. Mai trebuie menționat că și frecvența de ceas a crescut, de la 120 MHz la 200, ceea ce ar reprezenta o îmbunătățire de aproximativ 66% a performanțelor.

Luna aceasta au fost prezente în laboratorul de testări trei acceleratoare grafice GeForce 2, însă într-un număr viitor se va realiza un test comparativ cu modelele de la firma 3dfx, respectiv acceleratoarele Voodoo 5. Oricare din aceste modele, în ciuda performanțelor foarte bune reprezintă deocamdată un vis pentru majoritatea gamerilor, cauza fiind, bineînteles, prețul foarte ridicat. În ciuda acestui neajuns, pentru cei care au posibilități financiare „serioase", modelele GeForce256 și GeForce 2 GTS sunt recomandate, mai ales pentru jocurile „grele", unde îi vor delecta pe gameri cu noi senzații vizuale și cu o viteză foarte bună.

Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS

Primul model GeForce 2 testat provine de la firma **Creative Labs**, reprezentând a doua generație a plăcilor cu numele 3D Annihilator. Placa este echipată cu 32 MB SDRAM, care rulează la o frecvență de tact de 333 MHz, memoria fiind produsă de firma Infineon. Instalarea a decurs normal, în acest sens fiind utilizate driverele din cutiile produselor. Manualul prezent este multilingual. Din nefericire, placa nu este echipată cu o ieșire video, acest lucru nereprezentând însă un criteriu de delimitare față de alte modele. Nu în ultimul rând trebuie menționat faptul că implementarea hardware Full Scene Anti-Aliasing (FSAA) permite obținerea unor linii mai drepte, îmbunătățind calitatea vizuală a imaginii.

În primul joc testat, *Quake III,* într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 95,4 fps, iar în 800 x 600 x 32 bit 85,5 fps.



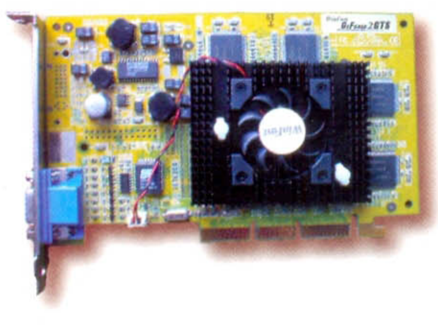
Trecând la o altă rezoluție, în 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 94 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 73,2 fps. În *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 51.59 fps, 800 x 600 x 32 bit 50,95 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 50.60 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 49,62 fps. Continuând cu jocul *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 59,10 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 57,29 fps. Ultimul joc în care s-au testat a fost *Test Drive 6* unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 92 fps, în 800 x 600 x 32 bit 70 fps, în 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 75 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 55 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 5581.



Graphics Controller: NVIDIA GeForce2 GTS
Display Memory: 32 High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Data Transfer Bandwidth: 256-bit
RAMDAC: Built-in 350MHz
Processor Speed: 200 MHz
AGP: 2 x / 4 x
Extra: N / A
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 01 - 2225041
Fax: 01 - 2224934
Preț: 323 USD (fără TVA)

LeadTek WinFast GeForce 2

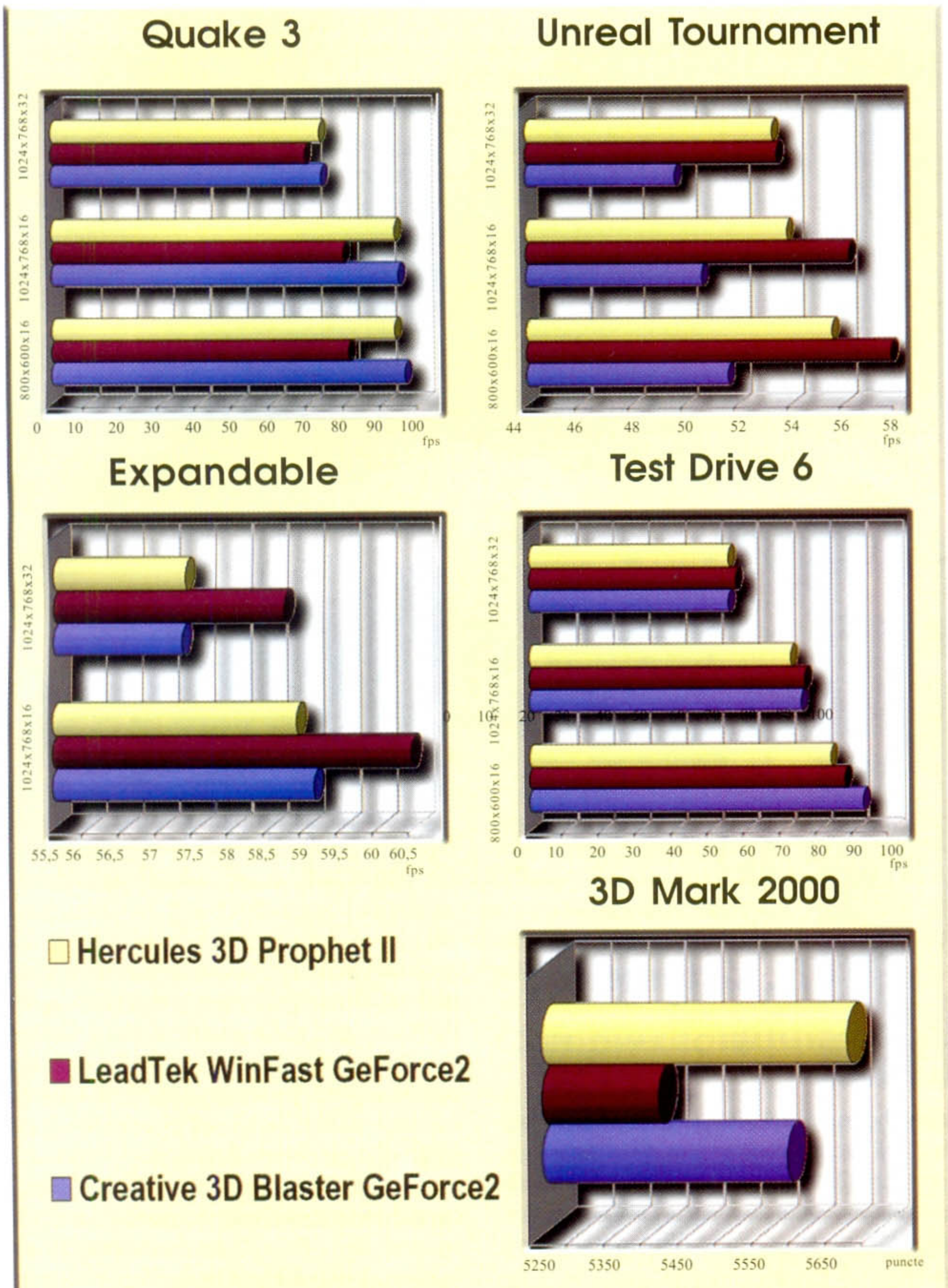
Despre a doua placă GeForce 2 testată se poate afirma că a reprezentat și ea o surpriză plăcută. În teste s-a comportat la fel de bine ca și prima, rezultatele obținute fiind excelente la toate capitolele. Se remarcă o diferență de performanță față de modele anterioare echipate cu un chipset GeForce256 de la firma LeadTek. Din nefericire se aștepta o creștere a performanței de până la 66% față de aceste modele, însă acest lucru nu s-a confirmat încă în teste. În ceea ce privește modul 2D, acceleratorul video suportă rezoluții de până la 2048 x 1536 la o rată de refresh de 75 Hz.



În primul joc testat, *Quake III*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 80,4 fps, în 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 79,2 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 68,7 fps. În *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 57,75 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 56,17 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 53,46 fps. Continuând cu jocul *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 60,44 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 58,7 fps. Ultimul joc în care s-au testat a fost *Test Drive 6* unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 87 fps, în 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 76 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 57 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 5407.



Graphics Controller: NVIDIA GeForce2 GTS
Display Memory: 32 MB High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 240 Hz
Data Transfer Bandwidth: 256-Bit
RAMDAC: Built-in 350MHz
Processor Speed: 200 MHz
AGP: 4 X / 2 X
Extra: N / A
Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 324 USD (fără TVA)



LEVEL TEST

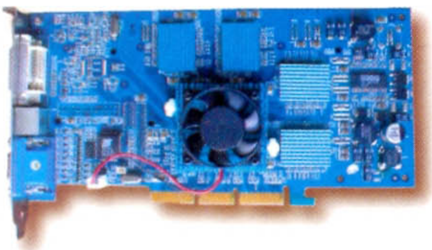
Cum am testat:

Sistemul de test a fost echipat cu un procesor AMD K 7 la o frecvență de 700 MHz. Placa de bază a fost Soltek 77 KV cu chipset Via KX 133, iar pe acest sistem au fost instalați 128 MB RAM de memorie PC 100. În programele testate, respectiv 3D Mark 2000, s-au folosit setările din default benchmark la o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit. S-a continuat cu binecunoscutele *Quake III, Expandable, Unreal Tournament* și *Test Drive 6*. În *Quake III ver. 1.11* s-a testat folosindu-se comenzile de consolă „timedemo1" și „demo demo001". În rezoluțiile 800 x 600 x 16 bit și 1024 x 768 x 16 bit s-au folosit setările cele mai rapide. În 1024 x 768 x 32 bit s-au folosit în schimb setările pentru cea mai bună calitate a imaginii. În ceea ce privește jocul *Expendable*, s-a testat numai în rezoluția 1024 x 768 pentru o adâncime de culoare de 16 și 32 bit. Au fost activate setările pentru Anti Aliasing, Tripple Buffering, Hardware Texture Compression și Stencil Buffering. Testul a fost lansat cu ajutorul comenzii „go -timedem2". În binecunoscutul First Person Shooter, Unreal Tournament, ver. 4.00 comenzile folosite au fost „timedemo 1" și „demoplaytest1". Cea mai mică rezoluție de test a fost 800 x 600 x 16 bit, ajungându-se până la 1024 x 768 x 32 bit. Ultimul joc testat, Test Drive 6 a rulat și el în cele trei moduri grafice, cu setări de Texture Quality și Time Demo activate, inclusiv opțiunea de fog enabled.

DRWARP

Hercules 3D Prophet II

Ultimul model testat care incorporeaza procesorul GeForce 2 GTS, provine de la firma Guillemot. Acceleratorul este echipat și el cu un total de 32 MB SDRAM, la o



frecvență de 339 MHz. Din acest punct de vedere, memoria este cu puțin peste valorile obișnuite, fapt care nu este semnificativ. În ceea ce privește configurația exterioară, se remarcă la această placă dimensiuni mai mari decât la celelalte două. Acceleratorul de la Guillemot ocupă primul loc din punct de vedere al punctajului în testul 3D Mark 2000. Comparativ cu o placă Riva TNT 2, se poate afirmă că este mai rapidă cu aproximativ 80%. Desigur că și prețul este pe măsură.

În primul joc testat, *Quake III,* într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 92,8 fps. Trecând la o altă rezoluție, în 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 93 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 72,6 fps. În *Unreal Tournament,* într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 55,52 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 53,82 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 53,28 fps. Continuând cu jocul *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 58,86 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 57,32 fps. Ultimul joc în care s-au testat a fost *Test Drive 6* unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 83 fps, în 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 72 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 55 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 5663.



Graphics Controller:
NVIDIA GeForce2 GTS
Display Memory:
32 High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Data Transfer Bandwidth: 256-bit
RAMDAC: Built-in 350MHz
Processor Speed: 200 MHz
AGP: 2 x / 4 x
Extra: TV - Out
Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft România
Telefon: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 340 USD (fără TVA)



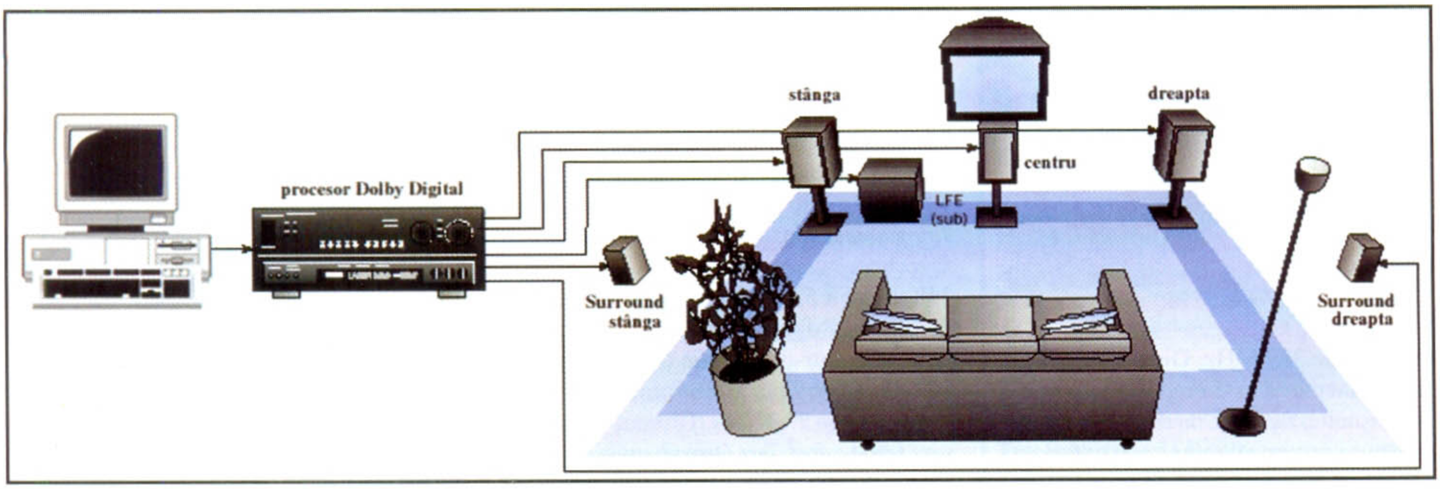
Sunet tridimensional

Pentru filme sau jocuri pe DVD, sistemele Dolby Digital devin indispensabile.

Fără îndoială că mulți dintre voi ați jucat *Unreal*. O parte, cu certitudine, ați intrat în meniul de opțiuni avansate, și ați descoperit acolo că sunetul putea fi setat și pe „Surround". Această opțiune permite folosirea unui sistem de boxe alcătuit din două boxe de față, una de centru și una de spate (surround), pentru a putea reda mai realist poziția surselor de sunet din joc. Acest sistem de surround poartă numele de Dolby Pro Logic și a fost inițial folosit în industria filmului, fiind fratele mai mare al lui Dolby Surround, care oferea numai două boxe de față și un canal de spate. Iată însă că lucrurile au evoluat în ultimii ani, iar tehnicile de surround au adus elemente noi, strâns legate de apariția DVD-ului. Ori, pe DVD puteți găsi atât filme cât și jocuri, deci ...

Dolby Digital

Era digitală a adus cu sine apariția standardului Dolby Digital, născut către public odată cu filmul „Batman Returns", în 1992. Spre deosebire de Dolby Surround și de Surround Pro Logic, în care surround-ul este alcătuit dintr-un singur canal, de bandă redusă, redat prin două boxe, Dolby Digital permite existența a două canale de surround, independente, ce oferă aceeași calitate audio înaltă ca și canalele „de față"(stânga, centru și dreapta). Celor trei canale de față, precum și acestor două canale de surround, deseori numite LS (Left Surround) și RS (Right Surround), li se adaugă un canal dedicat frecvențelor joase, numit LFE. Abrevierea vine de la „Low Frequency Effects" și desemnează acea parte din materialul sonor care „se simte" mai mult decât se aude. De aceea, canalul LFE nu are o poziționare spațială anume, standardul Dolby Digital permițând chiar direcționarea acestui canal spre



Configurația unui sistem Dolby Digital, cu decodorul și sistemul de boxe 5.1.

acele incinte acustice din sistem care posedă difuzoare ce pot reda frecvențele joase și foarte joase. De cele mai multe ori, însă, canalul LFE este din oficiu direcționat spre un subwoofer. Avem, deci, în standardul Dolby Digital cinci canale audio ce servesc poziționării sunetului și redării sale cu maximă fidelitate, și un canal destinat exclusiv frecvențelor foarte joase, ce folosește o lărgime de bandă de zece ori mai mică (0,1, parcă?) decât celelalte cinci. Acesta este motivul pentru care veți întâlni deseori specificația 5.1 adăugată la denumirea Dolby Digital, în special în cazul numelui anumitor sisteme de boxe destinate decodării și redării acestui tip de surround.

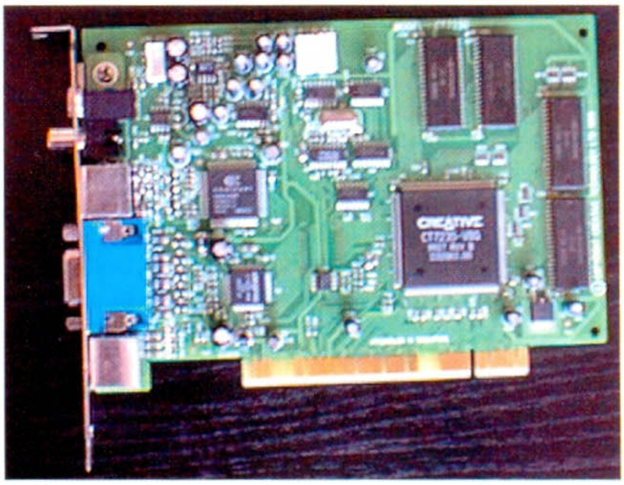
DVD-ul, suport ideal

Deși, inițial, Dolby Digital a apărut ca standard destinat HDTV (High Definition Television), precum și televiziunii prin cablu obișnuite, în țara noastră cel mai răspândit suport ce oferă sunet codificat Dolby Digital este DVD-ul. Acesta este motivul pentru care ne vom concentra în acest articol exclusiv asupra modalităților de a obține surround-ul Dolby Digital, folosind ca sursă deja bine cunoscutul player DVD pentru PC-uri. Un DVD (și prin această abreviere înțeleg discul în sine, și nu player-ul!) poate conține până la opt secțiuni de sunet, pentru opt limbi diferite. Fiecare din acestea conține obligatoriu cel puțin o pistă Dolby Digital. Opțional, lângă aceasta se pot adăuga piste mono, sau piste Dolby Surround Pro Logic.

Devine necesară o clarificare. Un DVD poate fi vizionat prin decodificare hardware, sau prin decodificare software. Decodorul DVD hardware poate fi o placă în sine, pentru slotul PCI, sau poate fi conținut de o placă grafică, cum este cazul anumitor acceleratoare grafice de la ATI. Decodorul software este un program care folosește puterea procesorului pentru a realiza rularea unui film conținut de un DVD. În fiecare din aceste cazuri, sunt necesare precizări în ceea ce privește obținerea semnalului audio în standard Dolby Digital. Pentru că o anumită componentă din sistem va trebui obligatoriu să poată oferi ca output semnal audio digital în format Dolby Digital, ce va fi apoi introdus în intrarea digitală a decodorului Dolby Digital. Altfel, audiția coloanei sonore a filmului de pe DVD se va rezuma la un stereo sec.

În cazul în care aveți un decodor DVD hardware, acesta poate avea o ieșirea audio digitală. Acesta este cazul plăcii decodoare PC-DVD Dxr3 produsă de Creative Labs, dotată cu o ieșire audio digitală S/PDIF pe mufa RCA. Conectând printr-un cablu adecvat această mufă la intrarea digitală a decodorului Dolby Digital, veți obține lejer o audiție „Dolby Digital-ă" a DVD-urilor.

Dacă folosiți un decodor DVD software, sau unul hardware din cele implementate pe plăcile de la ATI, cum sunt ATI Rage Furry Maxx și ATI All-In-Wonder Pro, este absolut necesar ca decodorul software, respectiv player-ul ATI, să ofere opțiunea ca partea audio să fie direcționată prin ieșirea digitală a plăcii de sunet.



Decodorul DVD Creative Dxr3. Ieșirea audio digitală S/PDIF pe mufă RCA este a doua, numărând din partea de sus a bracket-ului metalic al plăcii.

Complexitate

Odată ce am stabilit modalitățile prin care se poate „scoate" semnal audio digital în format AC-3, putem „ieși" din calculator pentru a ajunge la sistemele de decodare, amplificare și redare Dolby Digital. Și voi începe cu sistemul cel mai complex sub aspectul funcțiilor, cel produs de Cambridge SoundWorks, cu numele DeskTop Theatre 5.1. Sau, mai scurt, DTT2500 Digital. Acest sistem este alcătuit dintr-un decodor Dolby Digital, ce are integrat și un amplificator, 5 boxe satelit și un subwoofer. Convertorul DAC (Digital-to-Analog) al DTT2500 este pe 24 de biți, ceea ce duce la o îmbunătățire dramatică a calității redării sonore (gândiți-vă că DAC-ul SB Live! este pe 16 biți...). Din păcate, atât în documentația cât și pe cutia în care sunt distribuite DTT2500 de către Creative, nu sunt specificate datele de putere ale amplificatorului și incintelor acustice. De aceea, nu vă pot împărtăși decât o opinie subiectivă, bazată pe audiție. DTT2500 sună admirabil, atât calitativ cât și cantitativ. Aproape de volumul maxim, suficient de puternic pentru a vă simți participanți inclusiv la decolarea unui avion, nu am detectat distorsiuni sau zgomote parazite, sunetul fiind clar și având efectiv volum. Controalele de volum ale DTT2500 sunt cele de centru, subwoofer, surround și volum general. Un aspect important al sistemului DTT2500 este cel al integrării perfecte într-un sistem PC dotat cu SB Live! sau cu Guillemot Isis. Deși DTT2500 oferă o intrare digitală de format AC-3, pe mufă RCA, la aceasta se adaugă și o intrare Digital Din, dar și două intrări analogice tip Line In, atât pentru perechea de boxe față, cât și pentru cea de spate (pentru Four Point Surround-ul de la Creative, sau surround-ul Guillemot). De altfel, DTT2500 are inclus alături de decodorul Dolby Digital și un modul CMSS (Creative Multi Speaker Surround), ce poate sintetiza un surround aproape convingător dintr-un semnal stereo sec, atât pentru muzică, cât și pentru filme sau jocuri. Nu știu, totuși, care ar putea fi utilitatea acestui CMSS, dat fiind că DTT2500 oferă și un decodor Dolby Pro Logic, mult mai potrivit și mai bine specializat. Avantajul de a avea și decodorul Pro Logic integrat în DTT2500 este cu atât mai mare cu cât acesta folosește atât intrarea digitală, dar poate primi semnal și de la intrarea analogică Line In de față.



Sistemul de boxe 5.1 și decodor Dolby Digital Cambridge Sounworks DeskTop Theatre 5.1 (sau DTT2500 Digital).

Alternativa

Vine de la Teac, producătorii sistemului PowerMax-2000. Și acesta este de tip 5.1, fiind dotat cu cinci boxe satelit și un

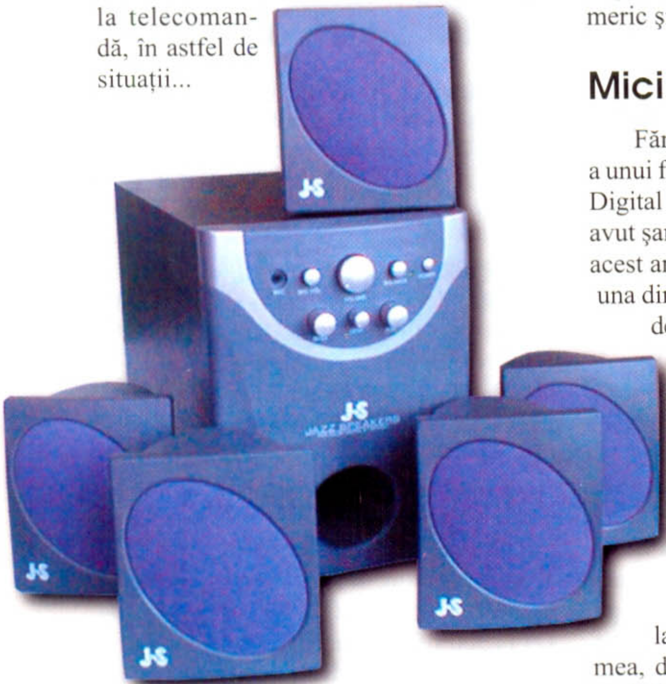
subwoofer, precum şi cu un decodor Dolby Digital cu amplificator integrat.

De data aceasta, sunt în măsură să vă ofer şi datele tehnice necesare: puterea livrată de amplificator către sateliţi este de 15W RMS, iar către subwoofer de 45W; banda de frecvenţă a emisiei sateliţilor este cuprinsă între 140 Hz şi 20.000 Hz, iar cea a subwooferului între 50Hz şi 250Hz. Intrările digitale sunt atât pe mufă RCA, dar şi optică, ceea ce poate constitui un avantaj pentru cei care au ieşiri digitale numai de acest tip.

Există şi o intrare analogică, destinată celor care doresc să folosească modulul de decodare Dolby Pro Logic încorporat în PowerMax-2000, pentru legătura cu video playere, dar şi cu CD playere sau cu casetofoane deck. În plus, pentru cei care doresc să „înnobileze" sunet stereo sec, există două setări ale decodorului, pentru modul Theatre şi Hall. Sunetul este amplu, puternic, bine conturat, dinamic.

Un avantaj deloc de neglijat pentru cei care ţin la comoditate este faptul că sistemul Teac PowerMax-2000 poate fi controlat de la o telecomandă.

Ceea ce mi s-a părut foarte util, în momentele în care, tologit pe canapea, deschideam un ochi pe jumătate adormit spre monitorul pe care se vedea filmul. Ispitit de somn, doream să cobor volumul sunetului, dar fără să mă ridic, să mai umblu pe la butonul de volum. Foarte des veţi apela la telecomandă, în astfel de situaţii...



Sistemul de boxe 5.1 Jazz J-9902.

Unora le place jazz-ul

Un sistem interesant este cel produs de Jazz Hipster Corporation. Este vorba de J-9902, un sistem de boxe 5.1, ce are un amplificator integrat în corpul subwooferului. Nu există nici un decodor Dolby, sistemul Jazz J-9902 este destinat celor care au un decodor Dolby Digital, dar nu posedă şi amplificarea şi incintele acustice. În documentaţie nu ni se oferă multe specificaţii tehnice, dar acestea, parţial, există. Aflăm că banda de frecvenţă în care sistemul poate reda sunetul este cuprinsă între 47Hz şi 20.000Hz, iar că puterea totală, exprimată în accepţie PMPO (nu RMS, atenţie!) este de 2000W. Practic, sistemul Jazz J-9902 este foarte potrivit celor care doresc să poată asculta semnalul audio livrat de decodorul Dolby Digital propriu (adică neinclus în sistemul J-9902), la un raport preţ/calitate foarte bun. Intrările analogice sunt prezente, pentru fiecare canal din configuraţia 5.1. Celor interesaţi le atrag atenţia că există şi o variantă de pachet J-9902 ce conţine şi un decodor Dolby, dar acesta este un decodor NUMAI Dolby Pro Logic, ce are numai intrări analogice, şi nu are funcţii Dolby Digital. În general, ca o regulă de bază, dacă un decodor Dolby are numai intrări analogice, atunci nu poate fi un decodor Dolby Digital, ci, cel mult, unul Dolby Pro Logic. Aceasta îşi are explicaţia în modul de transmitere a informaţiei sonore codificate. Dacă la Dolby Pro Logic se foloseşte codarea analogică prin crearea de diferenţe relative de fază, la cea Dolby Digital informaţia sonoră este transmisă numeric şi este codată parametric.

Mici consideraţii

Fără îndoială, a asculta coloana sonoră a unui film pe DVD printr-un sistem Dolby Digital este o experienţă extraordinară. Am avut şansa de a testa tot ceea ce am scris în acest articol folosind filmul Matrix. A fost una din cele mai imersive experienţe avute de mine vreodată sub aspect sonor – sunetul te înconjoară, gloanţele trec pe lângă tine şi lovesc ziduri în spatele tău, palele elicopterului ţi se rotesc deasupra capului, eşti în mijlocul dialogului, al muzicii şi al acţiunii. Şi cum orice titlu de pe DVD are coloana sonoră codată pentru Dolby Digital, această experienţă o veţi avea la vizionarea fiecărui film. În opinia mea, dacă sunteţi un pasionat al filmului pe DVD, un sistem Dolby Digital este o necesitate absolută.

Pe deasupra, nu trebuie neglijat faptul că sistemele Dolby Digital prezentate în acest articol oferă şi decodor Dolby Pro Logic, şi intrări analogice pentru acesta. Ceea ce înseamnă că veţi putea asculta muzică codată în sistem Dolby Pro Logic, din orice sursă, analogică sau digitală. Pe de altă parte, decodorul Dolby Pro Logic vă va fi de mare folos la jocuri pentru



Sistemul de boxe 5.1 şi decodor Dolby Digital Teac PowerMax2000.

PlayStation sau pentru PC care oferă sunet codat Pro Logic. Astfel de titluri sunt foarte numeroase, şi nume ca *Unreal, Drakan* sau *Delta Force* sunt suficient de grăitoare. Jocurile mai noi, apărute pe DVD, vor oferi sunet în format Dolby Digital, şi aici aş cita *Messiah, Wing Commander Prophecy*, sau mult aşteptatul *Black and White*.

Rămâne, totuşi, problema costului unei plăci de sunet cu ieşire audio digitală, în cazul în care această ieşire nu este prezentă pe decodorul DVD. SB Live! Platinum sau Guillemot ISIS nu sunt tocmai ieftine, şi atunci ne gândim la posibile alternative. Modelele mai noi de SB Live! Value au o ieşire digitală S/PDIF, dar mufa respectivă este realizată într-un format mai neobişnuit, fiindu-vă necesar un cablu special. Voi studia această problemă, şi, dacă vreun distribuitor local va aduce cablul necesar, vă voi ţine la curent cu posibilităţile de a folosi ieşirea digitală a mai ieftinului SB Live! Value pentru legătura cu un sistem Dolby Digital.

O altă variantă de preţ rezonabil, şi care s-ar cupla perfect cu sistemul Jazz J-9902, este cea proaspăt apărută în străinătate, în care alături de o placă de sunet cu procesor Yamaha YMF724 se livrează o placă decodoare Dolby Digital, ce are multiple ieşiri tip Line Out direct pentru sistemul de amplificare şi boxe 5.1. În momentul în care această placă de sunet va fi distribuită în ţară, veţi afla din paginile revistei noastre.

Marius Ghinea

Creative Dxr3, Cambridge SoundWorks DeskTop Theatre 5.1, Teac Powermax 2000
Distribuitor: Flamingo Computers
Tel.: 01-2225041
Jazz J-9902
Distribuitor: Comrace Computers
Tel.: 051-433400



Service autorizat

Ne întâlnim din nou în încercarea de a rezolva măcar câteva dintre problemele voastre.

Înainte de a trece la scrisori aş dori să clarific anumite aspecte mai puţin plăcute care îşi fac apariţia în aproape fiecare lună. Majoritatea întrebărilor conţin pe lângă probleme de troubleshooting şi aspecte referitoare la upgrade-uri. În momentul când puneţi o întrebare în acest sens, încercaţi pe cât posibil să specificaţi şi o anumită sumă de bani în care să se încadreze upgrade-ul respectiv, pentru că altfel pot recomanda o mulţime de soluţii, unele deloc accesibile vouă. Încerc, pe cât posibil, să estimez bugetul vostru în funcţie de configuraţia care este prezentă în scrisori, însă acest lucru este destul de relativ. În concluzie, încercaţi să ţineţi cont şi de acest aspect, deoarece m-ar ajuta mult în rezolvarea problemelor voastre.

Morar Cătălin din Arad

Pentru a obţine 64 MB RAM, pot să pun 2 x 32 SDRAM ?

Da, sigur că poţi să instalezi pe sistemul tău 2 module de memorie; este de preferat ca aceste module să fie de acelaşi tip (de exemplu, ambele să fie PC100). Chiar dacă nu sunt de acelaşi tip, le poţi folosi pe ambele la viteza celei mai lente. Mai concret, dacă ai un modul de 32 MB PC66 şi unul de 32 MB PC100 este indicat să lucrezi cu memoria la 66 MHz. Dacă deja ai memorie instalată pe placa de bază (să zicem 32 sau 64 MB RAM) şi vrei să mai adaugi încă 64 MB sub forma a două module, trebuie să verifici dacă mai ai disponibile încă două sloturi de memorie pe placa de bază. Deci, în total, ar trebui să ai minim 3 sloturi de memorie. Nu recomand varianta aleasă de tine, prefer ca memoria să fie dintr-un singur modul, tocmai pentru a evita problemele enumerate mai sus. Trebuie să ţii seama şi de faptul că în timp vei fi nevoit să faci îmbunătăţiri la acest capitol, iar firmele la care vei face upgrade-ul respectiv îţi vor evalua altfel în timp un modul de 32 MB faţă de unul de 64 sau chiar 128 MB RAM.

Eu am un Pentium II (Klamath) la 300 MHz, 32 SDRAM, HDD 3,2 GB, monitor de 15", o placă video Intel 740 8 MB şi un CD-ROM. Ce upgrade îmi recomandaţi şi cam cât m-ar costa ?

Analizând configuraţia ta, constat că ar fi indicat să faci îmbunătăţiri la capitolele de placă grafică unde îţi recomand măcar o Riva Vanta sau Riva TNT 2 M64 de 16 MB. Alt capitol la care se cer îmbunătăţiri ar fi cel al memoriei unde 32 MB RAM te-ar costa în jur de 30-35 USD. Astfel, sistemul tău ar avea un total de 64 MB RAM, iar diferenţele se simt mai ales în jocurile „grele".

Sorin din Focşani

Aş dori să îmi cumpăr o configuraţie şi dispun de aproximativ 700 USD. Ce îmi sugeraţi? Sunt diferenţe mari de preţuri între o firmă de calculatoare din Bucureşti faţă de cele din alte oraşe?

Din păcate, preţurile diferă mult de la o firmă la alta. Cel mai ieftin este să mergi pe cât posibil la prima sursă. Dacă aş fi în locul tău, aş alege firmele din Bucureşti, deoarece majoritatea reprezentanţelor din ţară cumpără marfa din acest loc. Suma de care dispui este suficientă pentru o configuraţie performantă. Aceasta ar consta într-un procesor Mendocino la 500 MHz, o placă de bază cu chipset BX, un HDD de 15 GB, o placă video RIVA TNT2 Ultra şi un monitor de 17". Cred că este o configuraţie destul de bună.

Burlacu Andrei din Bucureşti

Am un Pentium II la 400 MHz, 32 MB RAM, HDD de 1,6 GB şi un accelerator grafic de 8 MB. Cam cât costă un HDD de 6 GB, încă 32 MB RAM şi ce accelerator îmi recomandaţi în valoare de 100-150 USD ?

O să încep cu acceleratorul grafic, unde îţi recomand o placă grafică RIVA TNT 2 Ultra cu 32 MB. Aceasta te-ar costa cam 100 USD. De restul de 50 USD aş efectua un upgrade la memorie şi nu în ultimul rând la HDD. 64 MB RAM ar trebui să fie de ajuns, iar la HDD ar fi necesară o capacitate de minim 6,4 GB (cam 80 USD), dacă nu şi mai mult.

Silviu din Sibiu

Care procesor este mai bun: un Pentium III la 700 MHz sau un Athlon la aceeaşi frecvenţă?

Cele două modele de la firmele Intel şi AMD au performanţe destul de apropiate, cu un uşor avantaj de partea Athlon-ului. Dacă ar fi să aleg între cele două modele, l-aş alege pe acesta din urmă.

Trufaşu Traian Valentin din Constanţa

Sunt posesorul unui calculator: Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM, HDD 3,2 GB, placă video AGP Trident 3D. Ce upgrade îmi recomandaţi ?

Un prim upgrade ar fi la memorie, unde ar fi bine să adaugi măcar încă 32 MB RAM, iar altul ar fi la placa video, unde îţi recomand o RIVA TNT 2 Ultra cu 32 MB. Restul componentelor pot să mai aştepte.

Popa Cătălin din Buzău

Ce upgrade îmi recomandaţi la următoarea configuraţie: AMD K6 II la 500 MHz, 64 MB RAM, placă video on-board Sis 530 şi accelerator AGP cu share buffer Sis 5595, HDD 4,3 GB?

Configuraţia este destul de bună, însă 128 MB RAM te vor face să simţi o diferenţă faţă de 64 MB. HDD-ul este şi el cam mic, aici ţi-aş recomanda un 15 GB.

Am un coleg gamer, cu care aş vrea să mă întâlnesc să ne jucăm în reţea. Pentru a realiza acest lucru este neapărat nevoie de o placă de reţea ?

Nu neapărat, ar mai fi o variantă şi anume cea a legării calculatoarelor printr-un cablu serial. Dacă aş fi în locul tău aş alege totuşi varianta achiziţionării unei plăci de reţea pentru că 10-15 USD nu-i foarte mult.

Ungureanu Dan Alexandru din Constanţa

Cu 7-8 milioane ce configuraţie pot să achiziţionez ?

Această sumă reprezintă aproximativ 370 USD, nefiind suficientă pentru o configuraţie satisfăcătoare. Dacă totuşi nu mai poţi strânge nişte bani, ar merita să achiziţionezi un AMD K6 II la 400 MHz, 32 MB RAM, o placă video Riva Vanta 8 MB şi un HDD de aproximativ 3,2 GB. Ar mai rămâne problema monitorului, unde aş alege un model second-hand, aceasta fiind, bineînţeles, o soluţie temporară.

Radu din Alba

Aş dori să îmi spuneţi care dintre sistemele enumerate mai jos merită achiziţionat? Pentium II la 300 MHz, 32 MB RAM, HDD 4,3 GB, placă video NVIDIA 3D - 32 MB, placă de sunet + boxe, monitor 17" - preţ 8 milioane lei sau Pentium II - 233 MHz, 64 MB RAM, HDD 4 GB (Quantum), placă video - 4 MB, CD-ROM 32 x, placă de sunet + boxe şi monitor 15".

Iată o întrebare care merită analizată bine. Eu aş alege primul sistem, deoarece prezintă nişte trăsături care îl diferenţiază mult de al doilea, şi anume: monitorul de 17" şi placa video de 32 MB. Din păcate, acest sistem nu are 64 MB RAM, lucru mai puţin dorit de un gamer.

Onyx din Iaşi

Am un AMD K6 II la 450 MHz, 64 MB RAM, HDD de 1,7 GB, o placă video Intel 740 şi o placă de sunet Yamaha. Ce upgrade îmi recomandaţi în valoare de 250 USD ?

În primul rând trebuie schimbată placa video, iar în acest sens ai putea achiziţiona o RIVA TNT 2 în valoare de 100 USD. Adăugând încă 64 MB la sistem, te-ar costa încă 70 USD. De restul de bani ai putea efectua un upgrade la HDD, unde nu pot să îţi spun o valoare exactă, deoarece nu ştiu la cât va fi evaluat.

Ciprian Dragoş din Sibiu

Am un Pentium II la 233 MHz, 32 MB RAM, un CD-ROM 24 x. Ce upgrade îmi recomandaţi în valoare de maximum 2 milioane?

Ţi-aş recomanda un upgrade cam la tot sistemul, însă nu specifici nimic de placa video. Suma de 2 milioane nu reprezintă din păcate nici măcar 100 USD. Ai putea încerca un upgrade la memorie, unde 32 MB RAM te-ar costa aproximativ 35 USD. Dacă placa grafică nu este prea bună, atunci necesită un upgrade. În caz contrar, merită efectuat un upgrade la procesor.

DrWarp

Chat Room



Iată că avem din nou ocazia să mai stăm olecuță de vorbă, că tare îmi era dor de voi. Chiar dacă nu o să-l pot înlocui pe celebrul și faimosul târâtor Snake, pe care mulți dintre voi îl îndrăgesc, și care a primit chiar și cereri în căsătorie din partea cititoarelor (Scumpă domnișoară Andreea, îmi permiteți să fiu umilul dumneavoastră cavaler de onoare?), o să încerc să mă ridic la înălțimea standardelor, și să răspund la cât mai multe întrebări. Să nu mai pierdem vremea și să începem! Și stați liniștiți că nu o să tai în carne vie, nu am inima veninoasă și nici furia șarpelui sălbatec. Am doar energia unui Dr. Pepper pus la rece, așa că mă scufund în scrisori calm, dar energic.

Dr. Pepper

Dragă redacție LEVEL! (Te ascultăm dragul nostru!)

Noul vostru **[Ce?]** nu mi-a prea plăcut dar admirația mea față de voi și revista voastră a rămas aceeași **[Ăsta este un lucru foarte bun]**. Unde este vechiul LEVEL? **[Da' ăsta nou ce are frățioare?]** Să trecem la chestii mai puțin serioase. **[Ăstea îmi plac și mie]** Poate Dr. Pepper să folosească și plasma sau Yamato Gun-ul că nu mă afectează secția de DezLEVELizare. **[Șefule, habar n-am ce zici tu acolo, dar să știi că, dacă tot a venit vorba, eu sunt de la secția de LEVELizare. Și bine faci că te ții tare!] [Sugestiile s-au notat, scrisoarea s-a publicat și cred că te-am făcut fericit. Cu demo-urile de pe CD, e puțin mai greu, dar nu imposibil.]**

Victor aka Strategy Second
din Deva

Salve LEVEL Team (Și către tine salve!)

Vă scriu pentru a nu știu câta oară și sper că de data asta îmi veți răspunde pentru că am niște întrebări arzătoare **[Săriți cu extinctoareleee!!! Arde la băiatu!]**

Să începem totuși cu începutul. **[Eu aș fi început cu mijlocul, că era mai interesant.]** Sunteți cea mai interesantă revistă de jocuri din România și asta o spun din punctul de vedere al unuia care a cumpărat și alte reviste. **[Dom'le, adevăr grăit-ai!]**

[Trec direct la întrebările tale. Singurele firme care distribuie jocuri la noi în țară sunt Best Computers, UbiSoft România și Monosit Comimpex. La una dintre aceste firme vei găsi majoritatea titlurilor dorite. Prețurile sunt de la 10$ până pe la vreo 25-30$, în funcție de joc.]

Sperând că îmi veți răspunde la întrebări **[S-a făcut!]** al dumneavoastră fan **[Al nostru și numai al nostru]**

Gheorghe Cornel Marius
din București

Salut ! (Sărut mânușițele, domnișorică!)

M-am hotărât în sfârșit să-ți scriu **[Scrisoarea i se adresează lui Wild Snake]**, după ce am citit, că ai vrea să vezi și tu o fată, care să joace Quake și Need for Speed **[Mamăăă! Păi, moare Șarpele când o să audă de tine!]**. Pe moment nu mă poți vedea, deși poate îți voi trimite o poză, ca să vezi că nu mint.

Mă cheamă Augusta Bianca și citesc revista voastră, ca și celelalte reviste de genul ăsta, de la prima apariție **[Foarte bine faci!]**. Nu am scris până acuma niciodată la nici o redacție, dar ieri am primit de acasă un pachet, unde era și ultimul număr din Level și m-am bucurat așa de tare, că m-am hotărât să vă scriu. De ce am primit revista în pachet? Păi, eu acuma sunt la facultate în Germania **[Ehe, unii o duc chiar bine!]**, la Stuttgart și nu dau prea des pe acasă.

Știu că în general procentul de gamerițe e cam la fel de scăzut ca și cel de fiziciene, adică de vreo 10%, dar asta nu înseamnă că nu există fete care studiază fizica și se joacă la calculator ca mine. Cariera mea de gameriță e foarte lungă **[Multe felicitări pentru această carieră! Există domnilor, vedeți!]**, ținând cont că abia am împlinit 19 ani **[Mulți înainte!]**. Mi-am început viața de infractor, pardon de gamer, pe la 10 ani, când pe HC-uri rulau jocuri în care „o"-uri mâncau „x"-uri și chestii din astea **[Frumoase vremuri!]**. Apoi încet, încet au început primele jocuri adevărate: Commander Keen, Dizzy, Cosmo, Duke Nukem, Lemmings, Wolfenstein, Dune, Loom, primele Indiana Jones... mă apucă nostalgia. Multe din jocurile ăstea vechi le mai am încă pe dischete, chiar pe din alea de 3,5" și le mai joc uneori când vreau să îmi aduc aminte de ce făceam, când copil eram și în loc să „păduri cutreieram", jocuri jucam. Am jucat aproape tot ce am găsit. Nu mă laud că am și terminat toate jocurile pt. că unele nici nu meritau, dar oricum am stat mult în fața calculatorului. De fapt nu am crezut că pot supraviețui fără calculator mai mult de una sau două săptămâni. Dar se poate, vrând-nevrând, acum nu mai am timp să mă joc și calculatorul meu de aici nici nu prea mai face față **[Problema multora dintre noi!]**. Pe moment, singurele jocuri care merg cât de cât și la care mai joc câte un nivel (mi-e și rușine că am ajuns așa de rău să nu mai am timp să mă joc) sunt Indiana Jones and the Infernal Machine și Myth 2 (faină atmosfera, nu?). Deși acum nu mai timp să mă joc ca și mai demult în suflet tot gamer am rămas și cum vine vacanța am să mă pun la calculatorul de acasă și nici cu ranga nu mă vor mai putea dezlipi de el **[Nu te lăsa fata mea!]**. Deci, fii liniștit că există și fete care intră în categoria

gamerilor maniaci **[Alții erau neliniștiți, nu eu. Dar cred că acum s-au lămurit care e treaba.]**. Revista nu pot să o critic acum, oricât de mult aș vrea, că m-am bucurat așa de mult de ea încât fiecare rând și fiecare poză mi se par grozave (nu că în mod normal nu ar fi :-)) **[Korekt!]** Sper să o țineți tot așa și în continuare **[Noi vrem mai bine!]**. Eu acuma trebuie să închei că am cursuri **[Pe acolo nu se chiulește?]**. Pe curând!

MAY THE FORCE BY WITH YOU ! **[Cum zici tu.]**

Augusta, un gamer rătăcit prin țări străine și cu dor de casă

Dear LEVEL team

My name is Costin Claudiu aka Riper, am 15 ani și sunt din București **[Ola...Mi chiama Dottore Pepper aka Tunetul Brunet cu Favoriți]**. Vă scriu pentru prima oară și știu că niciodată nu este prea târziu **[Așa este!]**. Nu trebuie să vă mai spun că sunteți cea mai cool **[precum gheața]** și cea mai serioasă **[precum Wild Snake aka Șuierul Apusenilor]** revistă din patria noastră. De aceea o și cumpăr în fiecare lună! **[Taci că mă nădușesc de atâta plăcere]**.

Vreau să știu și eu ce se mai aude despre Starcraft 2000 **[nada, zero, nimic]** și de ce nu un review la Soldier of Fortune **[Nu zi hop până nu zici... puncte de suspensie... HIP]**. Ca tot omul am și eu niște întrebări și sugestii. **[Ca tot omul am să încerc să intervin înainte de a lansa tu întrebările. Frate! De câte ori tre' să-ți spun eu, fără Marijuana, că ţedeu' deocamdată nu depinde de noi. Așa că sugestiile tale și ale altora nu își au rostul în acest moment.]**

Pentru încheiere, sper că nu v-am obosit cu scrisoarea mea și îmi pare rău că nu am folosit diacriticele pentru că a pus la ele taică-miu niște shortcut-uri de îți vine rău. **[Și... l-ai spus lu' maică-ta?]**. Vă doresc numai bine și mii de nivele de sărit de acum încolo! **[Hopai-țupa, hopai-țupa, puișorii stau deasupra...]** Dacă o să trec prin Brașov poate o să trec pe la voi pe la redacție, dacă mă primiți. **[Daa' se poate, cum să nu!!!]**

Costin Claudiu din București

Dear Level (Yes, my dear!)

Urmăresc de mult timp evoluția revistei voastre **[Adică ne monitorizezi, ai?]**, mai mult de un an de zile și cred că e OK **[M-am liniștit!]**. Desigur, este loc și pentru mai bine **[Întotdeauna este!]**, dar situația financiară nu permite mărirea numărului paginilor sau introducerea versiunilor complete ale jocurilor **[Iată un om care înțelege câte dificultăți avem de întâmpinat!]**. În ciuda criticilor venite de la alți gameri **[Mai mult sau mai puțin constructive!]**, Level rămâne revista mea preferată **[Ești de-al nostru!]**.

Belei Mihai din Iași

Dragă LEVEL...

Glumeam, nu te speria, urăsc stilul ăsta de a începe, de parcă ți-ar răspunde revista la scrisoare, nu o persoană. Deci, exprimarea corectă ar fi: „Bună everybodu de pe-acolo!".

Am văzut eu de acum vreo 2 săptămâni că este într-un dulap (cică ascunsă) revista (cum care? LEVEL, logic), dar era pentru frati-miu, ca să i-o dea tata la sfârșitul școlii (de ce lui și nu mie, nu știu). În orice caz, am reușit să pun și eu mâna pe ea și am zis să mă uit și eu pe la chatroom, căutam pe la NMS să văd dacă a ajuns scrisoarea mea. Și când mă uit nitzelush mai încolo văd my letter întinsă pe o coloană juma', de-am rămas mască! Și atunci am zis că trebuie să mai scriu o dată, chiar dacă n-am nimic de zis. E vacanță (wow, chiar am terminat clasa!) mor și de plictiseală, așa că... de ce nu te-aș plictisi și pe tine? Cum e vremea prin redacție? La fel de cald ca la mine? Vară, vară dar nici chiar așa, totuși! Vreau să plouă! Astea n-au nici o legătură cu o revista de joace, nu? Să trecem la altceva.

Nu înțeleg de ce toată lumea cere postere peste postere. La ce naiba le folosesc? Nu zic ca m-ar deranja un poster cu Tomb Raider, dar dacă nu se poate, nu se poate. Oamenii ăștia nu înțeleg limba română? OK, încercăm și-n engleză: There are not enough pages for a poster!". (Cred că la faza asta am deja vreo câteva zeci de noi dușmani). Cred că mă opresc *ici* (asta era pe franceză, să vezi câte limbi străine știu), din lipsă de inspiration. Ce-aș vrea eu de la revistă? Ce vor toți: 100 pagini și preț de 10.000 lei, dar nu se poate, nu? Ce banc bun, dar de la căldura asta mi s-a cam scurtcircuitat creierașul.

Pa!Pa!

Jenny - București City

Salut! (Noroace!)

Vă scrie „Wild Driver" din Brașov.

Sunt un mare fan al revistei și al lui Wild Snake **[Păi, văd că ești și tizul lui!]**, deoarece se hrănește cu viteză **[Și își stinge setea cu benzină.]**. Îmi plac articolele lui Micky Mouse al vostru, și în general ale tuturor. **[Băiat de treabă]**

Am câteva întrebări:

1. În Brașov nu găsesc nicăieri NFS Porsche 2000? **[Original în nici un caz!]**

4.Vă rog (mă târ în genunchi) **[Ușor că îți rupi pantalonii!]**, publicați-mi măcar răspunsul întrebării nr.1 **[Done deal! Am sărit peste doi și trei.]**.

Mulțumesc, and... „Jump to the next writer" **[Dacă zici tu, noi o să încercăm... da' avem numa' unu în redacție.]**

P.S.: Sper să-mi înțelegeți scrisul. **[Am făcut eforturi!]**

Cu drag Wild Driver. **[Cu și mai mare drag Domestic Pepper!]**

Scrisoare de la un cititor Fidel (Și răspuns de la un redactor Castro!)

Bă, băieți **[Ia zi, bă, tataie!]**, în primul rând vreau să vă felicit pentru chestia care o faceți cu revista (articole, cd-uri, etc.) - vorba unui mare învățat: „Tine-o tot așa"!!! **[Mare de tot!]**

Când am cumpărat ultimul nr. LEVEL am citit nerăbdător articolele (unele) și mi-a făcut o impresie plăcută ăla despre NFS Porsche !!!!! „Brava băieții tati". **[Da' câți ani ai, mă, tati? Chiar așa viață agitată ai avut?]**

Am și eu câteva semne de „?": **[Eu am unele de circulație, luate de pe stradă.]**

1. Toată lumea știe că a apărut „Half-Life Counter-Strike", da' nu am văzut nici un preview!!!!! Care-i baiul? Aici in C-ța e cel mai tare FPS și se joacă la greu! (Yo îs un jucător înrăit!!!) decy: spunețy și voi 2 vorbe despre jokul ăsta bestial!!!!!!! văăăăă roooоggg!!! **[Bătrâne, ție ți se cam blochează tastele. Serios! Mai ales "!". Și cred că nu-ți merge „i"-ul. Da sugestia o luăm în considerare. Că doar și noi jucăm așa ceva.]**

[Doi-ul îl las deoparte, deoarece cred că nu are rost să mai discutăm. Oricum, la anul, te luăm în calcul. E bine?]

Oricum: Faceți o treabă bună cu revista! **[Ne străduim!]**

Salutare de la mare vă spune 9mm! **[De la munte 4la!]**

P.S. Mulțam pt. Desktop Them-A cu „Counter-Strike"!

E beton! **[Cu plăcere!]**

P.S.2: Vă rog să-mi răspundeți! Vă implor!!! **[Bineee!!!]**

9mm din Constanța

Sal'tare (Sal'moale!)

Ce mai faceți, măi băieți? **[Uite și noi, pe aici!]** Sunt ăla din Pitești **[Aaa! Ăla! Care?]**, HOPLYTE, care v-a trimis vreo 5 scrisori și care n-a primit nici un răspuns! **[Săracul de tine!]** De data asta, ca să nu aveți scuze (că nu primim e-mail-uri, că nu știu ce...), vă trimit prin poștă scrisoarea **[Hopa! Ne-ai prins, nebune!]**. A, dar acum pun pariu că PTTR-i de vină, mânca-l-ar pe el Wild Snake-ul să-l mănânce **[Îl mănâncă!!!]**, că altă scuză n-a găsit la scrisorile din nr. iunie 2000. Dar nu mă agit prea tare **[Să nu te lovești cumva!]**, că nici la NMS n-o să apar. Oricum, let's get down to business! **[Go!]**

În primul rând aș vrea să vă spun că sunt de acord cu Jenny în privința gamerițelor **[Mă băieți și fete. Hai să încheiem odată cu treaba asta că mă și enervez. Da! Sunt și fete care se joacă, chiar dacă unii cred și alții nu. Clar! Ce, altceva nu aveți de dezbătut?]**. Păi, cine poate spune

că e gamer? Cel care stă 20 de ore pe zi la un Quake2 sau cel ce stă 4 ore pe zi într-un Tetris? Eu zic că toți suntem gameri și că nimeni nu e mai gamer (ce-mi place cuvântul ăsta) decât celălalt **[Bine zis. Subscriu.]**. Păi, dacă încercăm să eliminăm războaiele rasiale, de ce n-am elimina războaiele între gameri **[Pacifistule mic.]**?

Acum aș avea și eu o întrebare: WHAT THE HECK IS GLSETUP AND WHERE CAN I FIND IT? LA CE NAIBA FOLOSEȘTE? Hai că m-am mai liniștit! **[Mă, zic eu că e un utilitar pentru setarea driverelor la anumite chipset-uri. Da' nu bag mâna-n foc.]** Dați-mi un răspuns, dar fără http.www.com! Numai așa răspundeți. For your inormation, nu toți avem Interplasa, (unii nu au nici computer!). (S)Puneți și voi programu' ăsta pe CD, că am citit la câteva jocuri că fără drivere de la GLSETUP, nu merg la prăpădita ta placă grafică (Deși cred că VANTA cu 16 MB nu e chiar prăpădită)!!! Și chestia este că la site-ul NVIDIA.com nu mai găsesc drivere pt. Vanta! Cum fac rost de GLSETUP? (Da, știu, sunt isteric, dar așa ești dacă Porsche 2000 nu-ți recunoaște placa grafică din cauza driverelor!) **[Schimbă placa, frate, dacă ești cu adevărat disperat! Glumesc.]**

Să nu ziceți că sunt prea rău cu voi (dimpotrivă, cred că sunteți cea mai tare revistă de joace pe calculator) **[Hai că m-am mai liniștit!]**, eu vă critic pentru că aveți nevoie și de critici, nu numai de laude. Vreau să vă spun că ar trebui să mai schimbați interfața (moaca) CD-ului **[O să.]**, că de când cumpăr LEVEL-ul (am vreo 20 numere) arată la fel **[Depinde de ochi!]**. Sper că nu v-ați supărat pe mine **[Te iertăm.]**. La Anu' Și La Mulți Ani de butonat la articole (și nu numai!) **[La fel!]**

Mihai Coman aka Hoplyte din Pitești

Salut!

Mă numesc Sava Andrei și sunt din București **[Hai să trăiești!]**. Este pentru prima dată când vă scriu, deoarece nu am găsit adresa pentru corespondență **[E pe fiecare revistă, la fel ca și numărul de telefon]**.

Până încep cu întrebările și sugestiile, aș vrea să vă rog să-mi răspundeți la ceva. **[Nu cumva tot la o întrebare, din ălea cu care încă nu ai început?]**. Mi-am instalat Half-Life și vreau să-mi instalez și Opposing Force, dar setup-ul îmi zice că nu e Half-Life instalat. **[Depinde de proveniența celor două jocuri (originale sau piratate). Contează de asemenea și directorul în care ai instalat Half-Life-ul.]** Dacă îmi răspundeți la această întrebare vă fac cinste. **[Așteptăm!]**

[Restul întrebărilor nu-l mai publicăm. Un singur lucru îți mai spun. Adresa www.level.ro există deja.]

Jump... to the next LEVEL! **[We will!]**

Sava Andrei din București

Salutare LEVEL! (N'eața!)

Mă numesc Voicu Cosmin aka Ares și am 16 ani. **[Mulți înainte!]**

Este a n-a oară când vă scriu și nu am primit nici un răspuns de la voi. **[E greu de tot dom'le cu scrisorile ăstea!]**

Sunt un gamer înrăit și joc jocuri ca HomeWorld, Brood War, Fifa 2000, Quake 3, Unreal Tournament, Nox, Half-Life, NFS Porsche, Age of Empires 2 prin cluburile de jocuri din București. Din păcate calculatorul meu personal nu mă lasă să joc așa ceva (AMD K6 233, 32 Mb RAM, S3 Virge 4Mb).

De obicei îmi iau LEVEL-ul la școală și reușesc să fac o lectură frumoasă în orele de matematică, română sau franceză. Când mă văd, colegii se crucesc, iar eu le spun: „Cruciți-vă, că vă fac la orice joc!" **[Măi băiete, nu amesteca școala cu joaca; nu e deloc bine!]**

Acum să trec la întrebări și sugestii:

1. Am 1000$. Ce upgrade îmi recomandați la vechitura mea? **[Simplu: vinde-l și ia-ți altul nou.]**

2. **[Părerea mea este că oricine joacă un joc este gamer. Nu trebuie să-ți placă toate jocurile. Fac pariu că există jocuri pe care nici nu vrei să le vezi.]**

[3, 4, 5 cenzurate!]

Păcat că acum mi-am scrintit mâna la baschet și nu mai pot să butonez nimic. **[Vai, câtă suferință! Nu de la mână, de la lipsa de jocuri.]**

Hai gata că am impresia că v-am împuiat capul **[Deloc!]**... Și eu care ziceam că o să fac o scrisoare scurtă **[Se pot mult mai lungi, crede-mă]**.

P.S. Abia aștept să apară Black&White!

P.S.S. Salutări din partea mea lu' ăl sălbatec și la toată redacția **[S-a transmis!]** **[și alte P.S.S.S.S.-uri]**

Bye, bye until next time! (Nu scăpați de mine cu una, cu două, chiar dacă nu o să-mi răspundeți la scrisori eu tot o să vă scriu până la adânci bătrâneți.) **[Ăsta da fan, frate! Luați exemplu!]**

Voicu Cosmin din București

Hello dear earthpeople,

This is an alien speaking (writing) **[Rili... nou uei...]**.

Am să vă povestesc ceva **[Ia zi, moșule]**... (să nu cumva să vă pună ăla cu coadă să scrieți „Ia zim, moșule" **[Oops]** că nu am decât 15 ani). Îi țin la bancă **[deștept băiat]** să se înmulțească. La anul voi avea aproximativ 22 de ani, dacă nu se vor micșora dobânzile că altfel îi schimb în dolari. **[Ai grijă că dacă dă faliment banca trebuie să o iei de la capăt. Iarăși bebe, din nou la „gâgâ", încă o dată clasa întâi... e groasă!]**.

Către Sneiku': (mânca-l-ar alienu') Sper că Înălțimea și Lungimea Dumneavoastră îmi va răspunde la scrisoare. Mulțumiri anticipate. **[Hi! This is Dr. Pepper! Șarpele este plecat în țările calde așa că ți-am răspuns eu la scrisoare. În ceea ce privește mulțumirile... cu plăcere!]**

Gheorghe Andrei-Sorin din București

Dear Level,

My name is Ioana, but you may call me Spaz. **[Buna Ioana! Numele meu este Dr. Pepper, dar poți să îmi spui simplu: Dottore!]**

Pentru început îmi cer scuze că scrisul meu nu este prea citeț **[Asta este! Nimeni nu este perfect.]**, dar cred că se rezolvă cu un grafolog specialist **[Hmm... Mike, ce scrie aici?]**.

Oricum, critici nu prea am la adresa voastră **[Sigur?]** ci doar la adresa șmecherilor care spun chestii urâte despre voi **[Cum? Care? Când? Unde?]** cum ar fi creatura aceea de la „Scrisoarea lunii" din numărul de iulie al anului 2000 **[Băiat bun...de altfel]**.

Acu' ce să mai zic... doar felicitări lui Snakey pentru admirația lui pentru Need for Speed **[Șarpele se află lângă mine și radiază de bucurie!]**. Hey, that's my favourite game, too! In fact, it's my favourite game in the whole wide world! Mașina mea preferată (de fapt mașinile): Izdera, McLaren ...(now you got yourself a sister...). **[NFS este și jocul preferat al lui Snake. Mașina lui preferată: Porsche. În ceea ce privește partea cu „sister" l-ai cam dezamăgit.]**

Pot să vă cer o favoare? **[Bineînțeles]** Da? Mersi! **[Cu plăcere]** Puteți să puneți o poză cu „Le wild serpent" fără ochelari de soare? **[De ce? Vrei să îi vezi ochii? Te va hipnotiza! Știi tu...Trussst in meee....jussst in meeee...]** Thank you! (eventual un poster...) **[Sub duș?]**

Yours truly, Spaz

Popescu Ioana Andreea din București

SCRISOAREA LUNII

Salutare stimabililor! (Hi...)

Pe de o parte sunt fericită pentru că astăzi este ziua mea de naștere. **[La Mulți Ani cu sănătate, să îți dea viața... na că am început să cânt]**.

Am mai îmbătrânit cu un an, căci de maturizare nu poate fi vorba. **[...și eu mai schimb un rând de solzi imediat, dar de maturizare nu poate fi vorba]**. Voi fi copil toată viața mea. **[Asta e bine... și eu la fel... Când vii să ne jucăm?!?]**. E cald afară [E

vară, vară... e soare afară!], vrei și tu să te plimbi **[... dar nu singur]**, să te scalzi pe undeva **[Hmm... mda... dar nu singur]**, dar trebuie să înveți pentru că ești în sesiune **[... și uite așa ne trezim la realitate]**! Halal viață! **[Viață de câine, nu alta!]**.

Snake-ule mamă, m-aș mărita cu tine da' rapid de tot! **[Andreea mamă, de când te aștept. Pe unde mi-ai umblat până acum?]**. Cam în maxim 24 de ore. **[Așa de mult. Te aștept într-o oră pe Celtic Ruins colț cu Hometown]**. Deși este cam târzior acum, dar mi-ar prinde bine un meditator la P.S.I. = Proiectarea Sistemelor Informatice. **[Aha... e bine, pentru că eu sunt foarte bun la C.C.A. = Calculul și Construcția Autovehiculului]**. Dacă mă cereai mai devreme, aveam timp de un NFS și nu trebuia să-mi storc creierii (și așa destul de vlăguiți și goi) pentru nenorocitul ăla de proiect la P.S.I. Dar asta-i viața! **[Niciodată nu este prea târziu. Te aștept!]**

Și fraților, a venit VARA!!! Haideți, jump to the next train și la MARE, la SOARE (continuarea cântecului este banală și penibilă)! **[Sunt de acord cu tine! Cât despre continuarea cântecului... mă abțin.]**

[Sper să ne întâlnim la mare să facem nunta că după aceea nu mai am timp. Felicitările, masa și dansul vor avea loc anul acesta într-un loc și la o dată oarecare! La mai mare!!!].

Wild Snake

Hello!

Coperta CD-ului



Ne-au mai scris:

Sasu Ștefan din Constanța, Asandei Alexandru din Piatra-Neamț, Șerban Ovidiu din Sighetu-Marmației, Totescu Tudor din București, Niculescu Iuliana din București, Cachiț Sebastian din Iași, R'Hund din București, Halip Mircea din București, Vitzman Florin din București, Dumitru Cătălin Valter din Vaslui, David Mihai din Arad, Burlacu Andrei din București, Matală Tiberiu din Brașov, Panait Bogdan din București, Baksai Bela din Aiud **[Pentru muzică placa de sunet și spațiul de pe harddisk contează cel mai mult]**, Mihai Keller din Cluj-Napoca, Ciprian Dragoe din Sibiu, Sonic din București, Mântulescu Bogdan din Brașov, Papuc Florin din Bărăganu, Pistol Ovidiu din Timișoara, Cîtu Marian din Turnu-Severin, Plăcintă Tiberiu din Iași, Onyx din Iași **[La 250$ cred că îți puteai permite o foaie întreagă de hârtie.]**, Petre Adrian din București, Stoian Valentin din București, Ungureanu Dan Alexandru din Ostrov, Mihăiescu Emanuel din Timișoara, Tănase Victor din Mediaș, Popa Cătălin din Buzău, Preda Liviu din București **[Șefule! Aici e redacția LEVEL. XtremPC e la București. Dar la cât de important te crezi tu în comparație cu ei, și cred că și cu noi, ce mai contează. Tu ăla mare, noi ăia mărunți!]**, Ioan Sârbovan din Timișoara.

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Știri: Mihail Stegaru (Mike)
(mstegaru@chip.ro)

Colaborator:
Derek dela Fuente

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@chip.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@chip.ro)
Cristian Tomescu
Csilla Sándor

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@chip.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@chip.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

☐ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

☐ **6 luni, la preţul de 162.000 lei**
☐ **1 an, la preţul de 324.000 lei**

începând cu luna: ______

Vă rog să-mi expediaţi revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

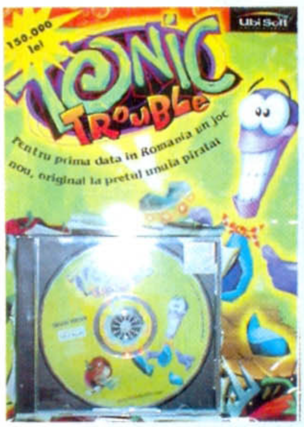
Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ....

8/00

talon de abonament LEVEL

Tombola LEVEL şi Ubi Soft







SUPERPREMII la tombola din acest număr: 5 tricouri şi 5 jocuri Tonic Trouble, plus un premiu surpriză.

1 Care este preţul de vânzare al jocului Tonic Trouble în România?

A) 90.000 lei
B) 150.000 lei
C) 250.000 lei

Răspunsul îl puteţi afla la rubrica „News" din numărul de iunie al revistei.

Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Răspundeţi la întrebările alăturate, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

8/00

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

OFERTA VERII

Noul preț de abonament

150.000 lei - 6 luni*



Abonează-te la CHIP pe perioada verii. Nu pleca în vacanță până nu ai rezolvat problema abonamentului la revista ta preferată!

*Ofertă valabilă în iulie şi august. Folosiți talonul de abonament de la pagina 111.

MAGIX | interactive digital entertainment | www.magix.com

cântă cu mine...

OFERTĂ SPECIALĂ
TVA inclus;
perioadă limitată



MAGIX music maker
generation 5
muzică + creaţie video

Înregistrare harddisk pe 32 piste. Team session prin intermediul Internet. Căutare sunete prin Internet. Sintetizator analogic şi beat box. Posibilitatea de import şi remix al oricărui tip de CD audio. Peste 2600 de sunete şi imagini (3 CD).

99 DM (TVA inclus)

MAGIX music studio
generation 5
studio virtual de înregistrări
pentru PC-ul tău

Sequencer profesional cu 256 de piste MIDI. 16 piste audio digitale cu efecte în timp real. Sample player cu 600 sunete. Editare drum-loop. Editare audio, masterizare şi multe altele. Posibilitate import MP3 şi MS Audio, CD-Audio

99 DM (TVA inclus)

MAGIX mp3 maker
downloading, editare,
inscriptionare CD

Posibilitatea conversiei în MP3 a pieselor muzicale. Posibilitatea de download de pe Internet, import conversie şi înregistrare CD-uri audio. Calitate ridicată a înregistrărilor analogice. Doi utilizatori, crossfades, efecte vizuale. Utilizarea on-line a bazei de date CDDB™ (recunoaşterea automată de titluri şi multe altele)

69,9 DM (TVA inclus)

MAGIX

PC&A Prod SRL

Telefon: (01) 242 53.84; Fax: (01) 242 53.89; Tel./Fax: (01) 242.09.81;
e-mail: office@pca.ro; http:\\www.pca.ro